GRUPO FORUM

APRESENTA

Diário de Bordo

Guia para Pais e Professores

Vasco da Gama

Vasco da Gama
A Grande Viagem

Vasco da Gama
A Grande Viagem

DIÁRIO DE BORDO

Guia de Exploração
para Pais e Professores

Elaborado com a colaboração de:
Dra. Alice Alcobia
Prof. Luís Alcobia
(Professores do 1º Ciclo de Ensino Básico)
Dr. Paulo Pinho
(Historiador)

Índice

JOGOS DOS DESCOBRIMENTOS

A comemoração dos Descobrimentos Portugueses, que tem vindo a desenvolver-se na última década, constitui uma oportunidade única de releitura do passado, da cultura e da presença portuguesa no Mundo, da sua maneira própria de ser e de estar e, finalmente, da sua actualização para o nosso futuro comum.

Ao olhar esta realidade, o Grupo FORUM estabeleceu como objectivo a produção, até ao ano 2000, de uma colecção de CD-ROM que torne ainda mais presente a memória dos Descobrimentos Portugueses.

Fizemo-lo no quadro de três princípios orientadores:

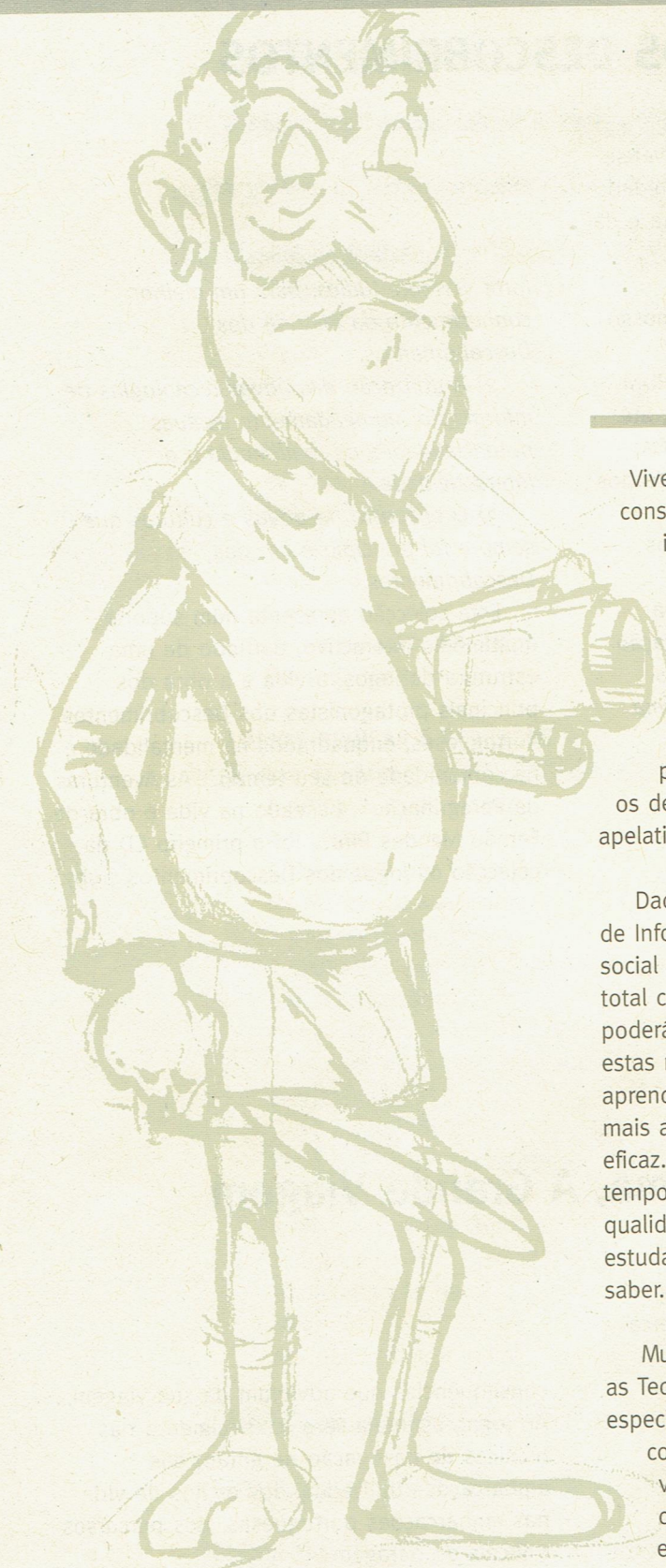
1) Abordagem dos Descobrimentos na perspectiva da comunicação e da divulgação para o grande público, sobretudo o mais jovem, procurando atraí-lo, através de uma forte vertente lúdica, para um melhor conhecimento da história dos Descobrimentos.

2) A utilização das novas tecnologias de informação, nomeadamente as suas potencialidades de multimedia e de interactividade.

3) O encontro de povos e culturas que sempre foi princípio e fim dos Descobrimentos.

Esta colecção apresenta num suporte multimédia interactivo, partindo de uma estrutura de jogos, a vida e a obra dos principais protagonistas dos Descobrimentos Portugueses, enquadrados na mentalidade e na comunidade do seu tempo. "As Aventuras da Peregrinação", baseado na vida e obra de Fernão Mendes Pinto, foi o primeiro CD da colecção os Jogos dos Descobrimentos (1997).

Vasco da Gama, A Grande Viagem

Tendo por base a viagem relatada, supostamente por Álvaro Velho, os jogos pretendem estimular o conhecimento acerca da vida de Vasco da Gama, dos seus companheiros de viagem, dos diferentes povos com quem contactou, das consequências que advieram da sua viagem... Ao jogar, estimula-se o conhecimento das técnicas de navegação de então, das embarcações utilizadas, dos estilos de vida nas embarcações portuguesas, dos percursos e locais de paragem...

INTRODUÇÃO

Vivemos num ecossistema comunicacional constituído por um conjunto de produtos em interacções dinâmicas. Neste ecossistema as imagens provenientes de contínuas revoluções tecnológicas ganham cada vez mais importância pelo alargamento do território de influência (mundialização da informação) e pela diversidade de produtos existentes, onde predominam os de natureza espectacular, sugestiva e apelativa. (Ribeiro. 1993:9)

Dada a banalização das novas Tecnologias de Informação e Comunicação no quotidiano social das crianças, a Escola, para estar em total consonância com a sociedade, não poderá deixar de proporcionar aos alunos estas novas tecnologias, como ferramentas de aprendizagem, pois além de a tornarem muito mais aliciante, a tornam certamente mais eficaz. Esta eficácia vista, não só no ganho de tempo ou na supressão do esforço, mas na qualidade de meios postos à disposição dos estudantes que lhes permitam apropriar-se do saber.

Muitas Escolas ainda não têm ao seu dispor as Tecnologias de Informação e Comunicação, especialmente no 1º Ciclo do Ensino do Básico, contudo os professores conscientes das vantagens dos multimédia tentam consegui-las por iniciativa das próprias escolas.

O PAPEL DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA ESCOLA

Dentro do contexto já abordado, as Tecnologias de Informação e Comunicação na Escola tem a maior pertinência. Contudo, a sua utilização implica inovação e mudança na prática pedagógica.

Antigamente o professor assumia o papel de fonte unilateral do conhecimento, hoje tem o papel de orientador e facilitador da aprendizagem do aluno, sendo o processo de ensino/aprendizagem o elemento central em Educação. A aprendizagem é entendida como um processo construtivo no qual o aluno interage com dados de nova informação, procurando adquirir um conhecimento que pessoalmente tenha significado. Assim, o processo de ensino/aprendizagem deverá ser organizado de modo a favorecer o máximo de interacção significativa combinada com o máximo de informação apropriada.

É neste contexto que as novas Tecnologias de Informação e Comunicação aparecem, como meios educacionais, dando vigor a novos processos pedagógicos e possibilitando a assunção de um paradigma educacional aberto e interactivo. O professor deve estar atento às Tecnologias de Informação e Comunicação, que tem à sua disposição, para decidir como as usar e rentabilizar para que ocorra a aprendizagem.

Entendemos que as Tecnologias de Informação e Comunicação, como recursos educativos têm múltiplas valências, tais como:

- sensibilização dos alunos;
- estimulação de atitudes críticas;
- a identificação dos média como meio de informação;
- valorização da transdisciplinaridade;
- emergência de processos de trabalho (pesquisa; análise, expressão).

A VIAGEM DO VASCO DA GAMA E A APRENDIZAGEM

Este produto foi concebido de modo a que seja utilizado por qualquer criança na escola, em casa ou em qualquer outro espaço educativo, independentemente dos conhecimentos de informática que possua. No entanto, está preferencialmente indicado para crianças a partir do 3º ano de escolaridade.

Ao longo deste guia, damos aos educadores algumas sugestões de actividades paralelas de modo a facilitar e enriquecer o trabalho de exploração deste CD-Rom.

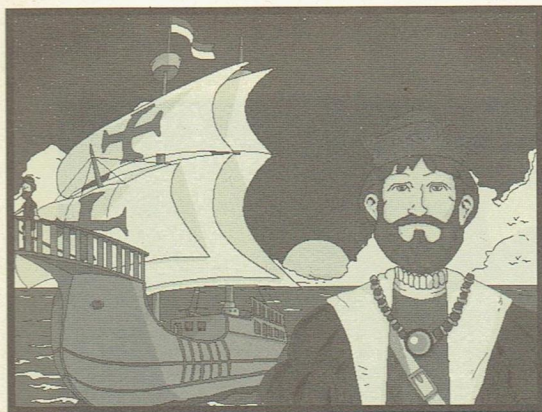
A Viagem de Vasco da Gama é a simbiose de várias linguagens – imagem, texto, som, animação e música – que possibilitam às crianças uma mais fácil integração de conhecimentos.

A estrutura deste produto permite atender aos interesses individuais de cada criança, pois dá-lhe a hipótese de escolher a forma de o utilizar, podendo optar por diferentes menus: ver a **história, iniciar a aventura, escolher o percurso** e ver os **dados pessoais**. A Viagem de Vasco da Gama oferece à criança a possibilidade de jogar, as vezes que quiser, jogos transdisciplinares, em três níveis de dificuldade. A criança pode optar por jogar individualmente, sem a interferência do educador, dos colegas ou de outros elementos. Assim a criança autocorrige-se melhorando progressivamente, por tacteamentos próprios, as suas competências não desistindo de chegar ao final do jogo. Aprende ela própria, de forma autónoma, dirigindo o seu percurso e o seu processo de aprendizagem. Este processo é de grande enriquecimento formativo e informativo.

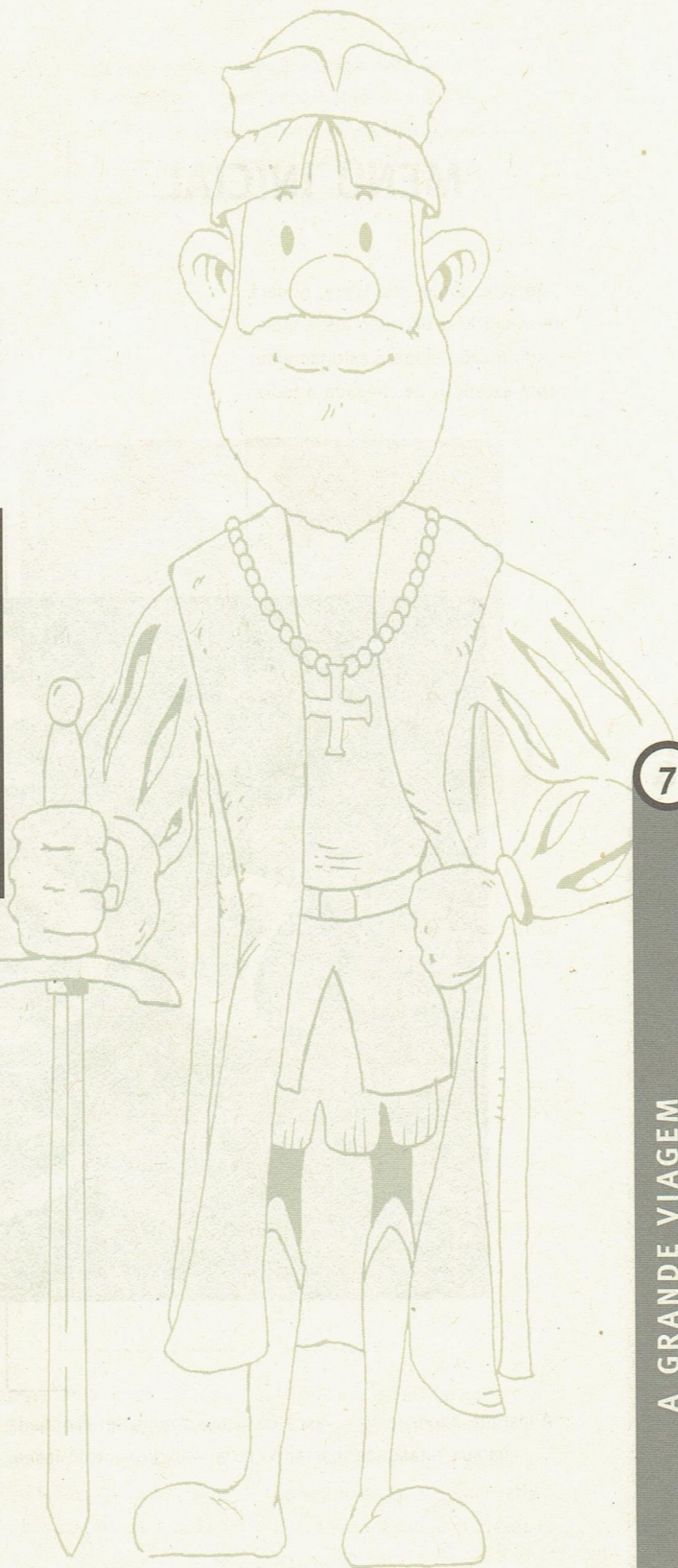
O CD-Rom alia o scripto ao áudio. Os textos contêm palavras destacadas a cujo significado a criança pode ter acesso se assim o pretender. A linguagem utilizada possibilita a compreensão e interpretação dos factos ao mesmo tempo que lhe permite aumentar o seu vocabulário activo.

Por outro lado, em cada etapa da Viagem, os hipopótamos fornecem informações de aprofundamento, que facilitam a realização dos trabalhos de pesquisa.

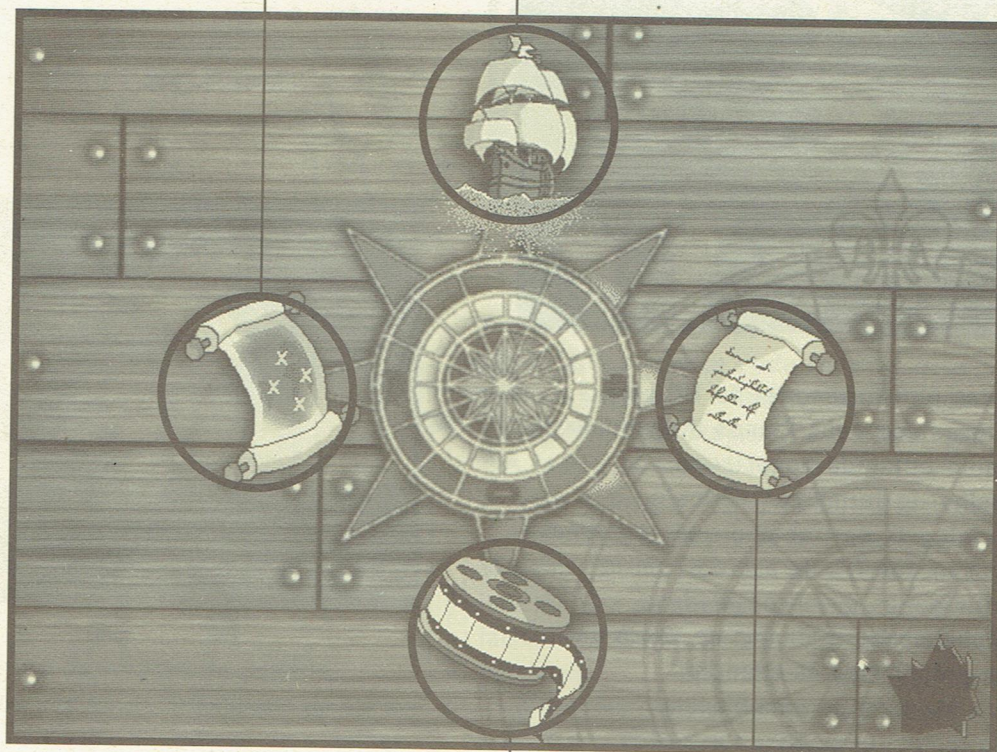
Além das estratégias individuais já referidas que podem conduzir ao desenvolvimento de trabalhos na sala de aula, há também a possibilidade de utilizar este CD-Rom em trabalho de grupo, dando assim oportunidade ao estabelecimento de relações interpessoais entre os alunos, à responsabilização pelas tarefas, em suma à aprendizagem cooperada. Este CD-Rom devido à sua

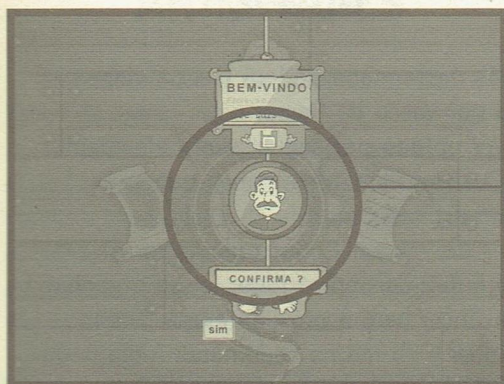
versatilidade, pode ainda ser utilizado como um recurso para a consolidação de outras aprendizagens realizadas em diferentes contextos, assim como suporte de outros trabalhos de investigação. A rentabilização da Viagem de Vasco da Gama depende sobretudo da organização da sala de aula, que deve permitir que cada criança seja autónoma e responsável podendo naturalmente desenvolver os seus projectos individuais e de grupo onde as TIC podem existir em combinação concertada com outros meios e materiais disponíveis no meio educativo. Assim as

crianças podem recorrer às TIC para a realização dos seus Planos Individuais de Trabalho ou ainda negociarem no Conselho de Turma conteúdos e metodologias de trabalho que englobem a utilização das TIC de acordo com as oportunidades ou necessidades.

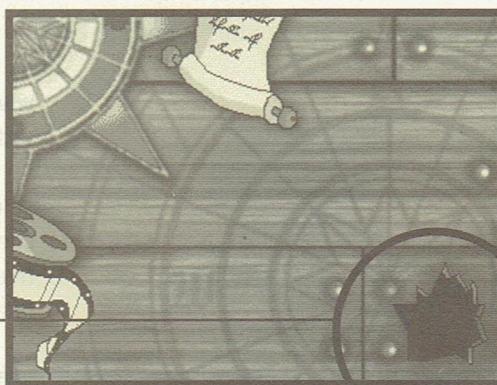
Globalmente, a Viagem de Vasco da Gama proporciona às crianças:

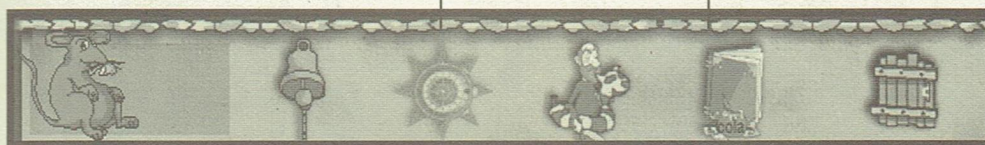
- a aventura de uma viagem no tempo, englobando aspectos da vida sociocultural de outra época;
- o conhecimento interactivo da descoberta do caminho marítimo para a Índia;
- a utilização de várias formas de linguagem;
- o desenvolvimento da pesquisa;
- a aprendizagem através do jogo;

MENU INICIAL

Ao seleccionar este ícone, poderá personalizar o percurso até à Índia, indo a cada etapa aleatoriamente, com excepção da chegada à Índia.

Foi nesta nau que Vasco da Gama viajou até à Índia. Seleccionando-a tem-se acesso à grande viagem, seguindo a rota traçada pela armada do navegador. Composta por várias etapas, só se pode avançar se se resolver o jogo proposto em cada uma delas.

A história da viagem de Vasco da Gama poderá ser visionada na sua totalidade, bastando para isso clicar neste ícone.

Para alterar o nome do jogador ou ver os 10 jogadores mais pontuados basta escolher o pergaminho.

Ao entrar no cd tem a possibilidade de personalizar o seu jogo. Escreva o nome e confirme clicando no sim. Neste ecrã poderá ir buscar um jogo anteriormente gravado seleccionando a disquete.

Clicando no canto inferior esquerdo do ecrã, aparecerá um engraçado ratinho que lhe dará acesso à barra de navegação. Para a esconder basta clicar nele novamente.

Sempre que queira voltar ao menu inicial basta seleccionar a rosa dos ventos.

Por cada etapa superada, isto é, por cada jogo finalizado, o jogador recebe um cromo que terá de colar na caderneta. Seleccionando este ícone pode aceder-se a qualquer momento a esta opção.

Este ícone permite regular o volume de som.

Álvaro Velho está presente ao longo de todo o CD, não só contando a história mas também dando ajuda em qualquer momento. Basta clicar neste ícone. Outra forma de aceder à ajuda será premindo a tecla A

Para sair do CD basta seleccionar este ícone e poderá optar entre gravar a posição na qual se encontra no jogo ou sair sem gravar.

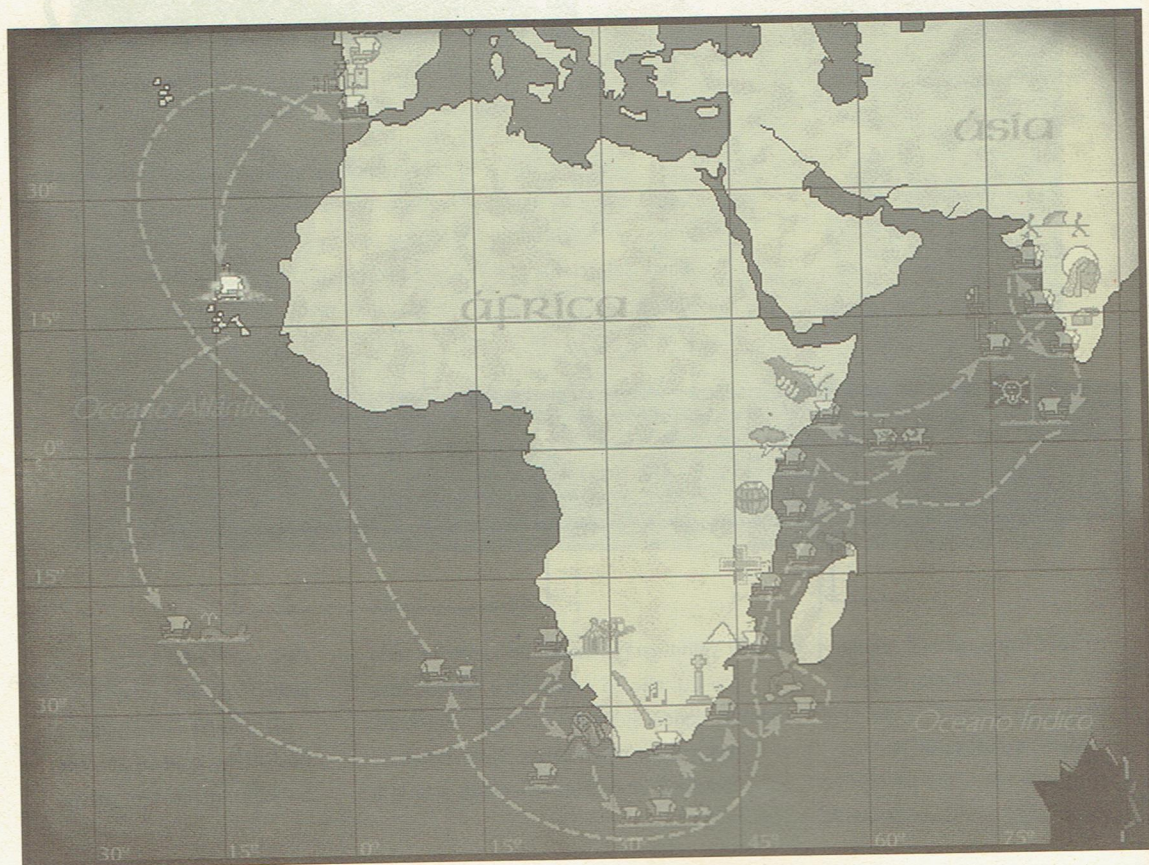
MAPA

Através deste mapa poderá fazer a viagem realizada por Vasco da Gama.

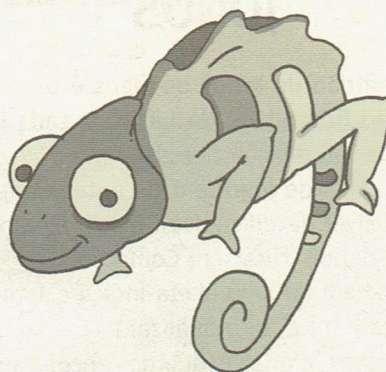
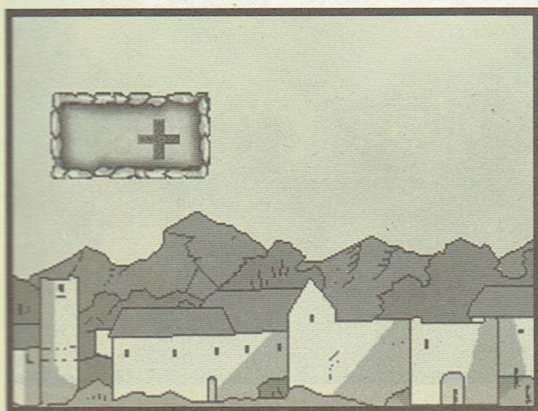
Se tiver optado por seguir a rota efectuada, basta seleccionar uma das etapas que se encontram activas.

Depois de ver a história contada por Álvaro Velho, terá de descobrir o jogo, e, se o ganhar, poderá avançar para a próxima etapa.... tendo colado antes o cromo na caderneta!! A etapa da 'chegada à Índia' só pode ser seleccionada quando tiver conseguido todos os cromos.

Quanto à viagem de regresso, as animações e os jogos estarão disponíveis na Internet: **www.forum.pt/vascogama** e só serão activadas em ordem sequencial.

Se optou por fazer a sua própria rota, seleccione qualquer etapa do jogo. No entanto, a chegada à Índia só pode ser seleccionada quando tiver conseguido todos os cromos, ou seja, finalizado todas as etapas anteriores.

ANIMAÇÕES

Álvaro Velho é o narrador da viagem de Vasco da Gama até à Índia.

A história é contada, etapa a etapa, através de animações alegres e divertidas desde a preparação da viagem até à chegada à Índia. Passo a passo fica a conhecer as aventuras e desventuras dos homens que ousaram enfrentar o desconhecido.

Camaleão Brincalhão

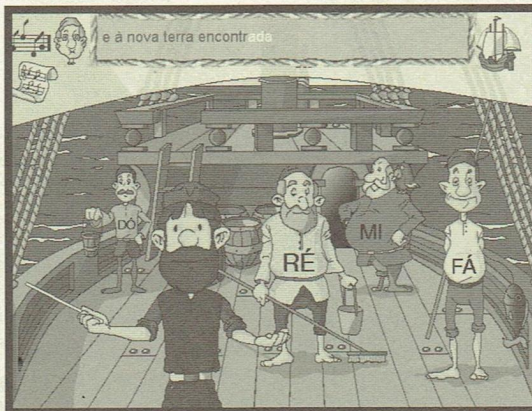
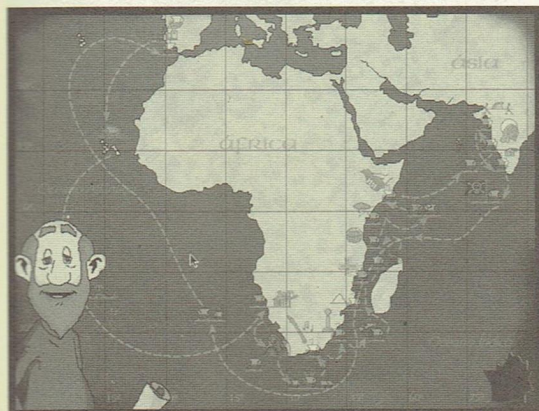
Sabe tudo, tudo sobre os jogos...

PERSONAGENS

Álvaro Velho

Narrador de histórias, Álvaro Velho acompanha-nos ao longo de todo o Cd

Hipopótamo Molengão

O gorducho hipopótamo é brincalhão e muito sábio!

Vasco da Gama

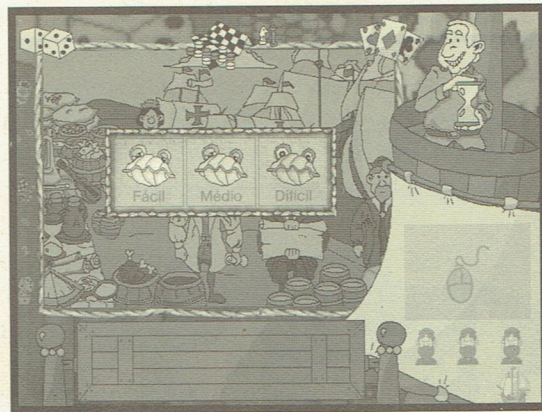
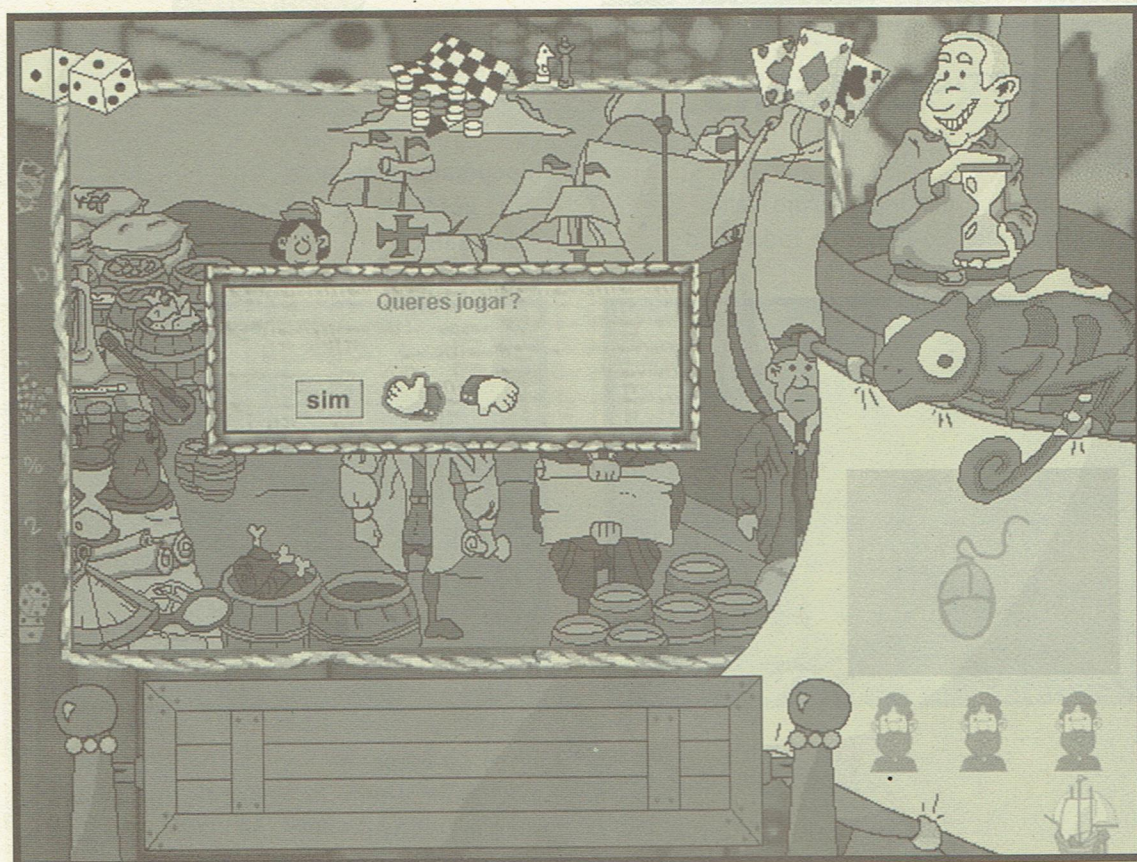
O grande herói da nossa história... tem também dotes de maestro!

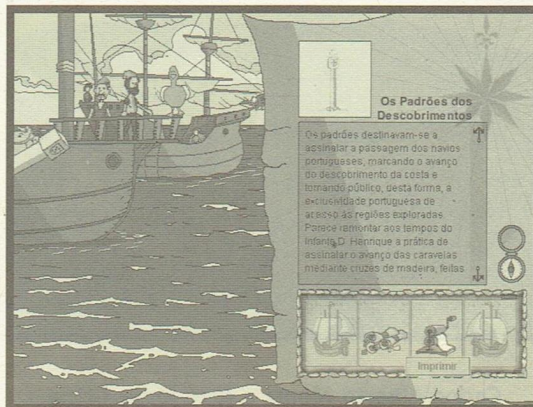
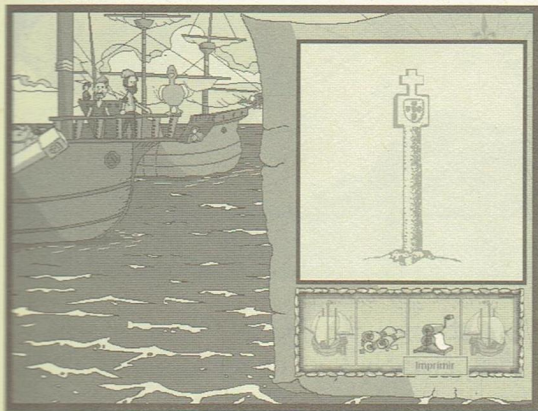
JOGOS

O anfitrião de todos os jogos é o Camaleão Brincalhão. No início de cada jogo fornece a informação necessária.

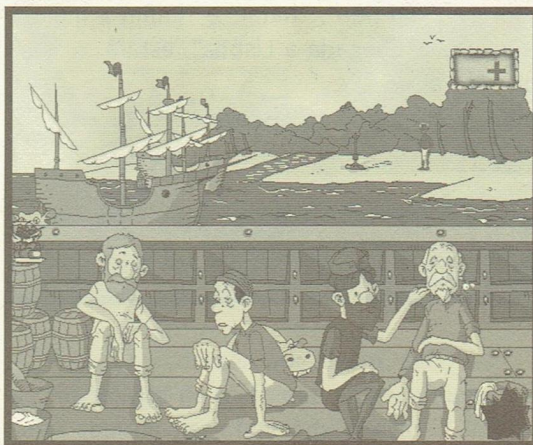
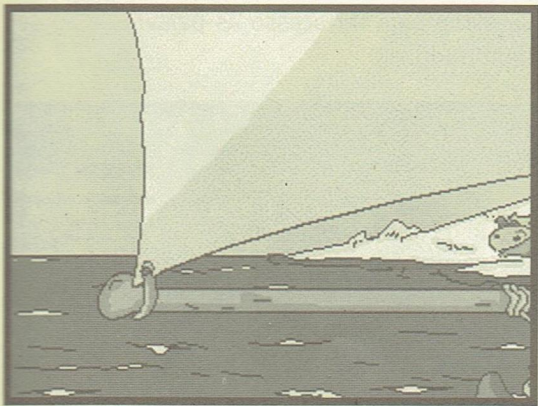
Nos ecrãs de jogo terá de optar sempre por um nível de dificuldade: Fácil, Médio ou Difícil e depois clicar em Começar.

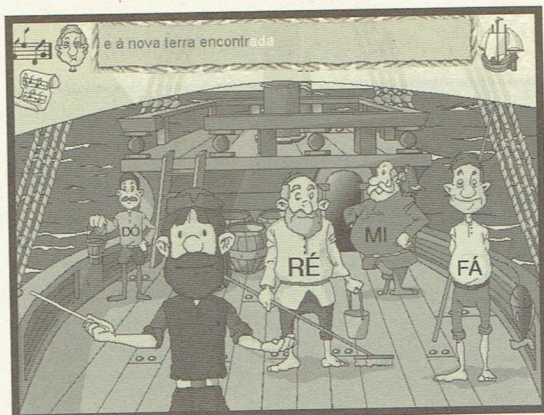
O homem da ampulheta indica o tempo que falta para o jogo finalizar.

No canto inferior esquerdo, encontra-se uma imagem que se vai colorindo à medida que se cumprir as diversas fases do jogo.

INFORMAÇÃO SUPLEMENTAR

Todas as informações suplementares encontram-se nesta caixa de texto. As âncoras, junto à janela de texto,

permitem fazer subir e descer o texto. A bússola permite voltar ao ecrã Descobrir.

DESCOBRIR

Em cada etapa existe sempre um ecrã para descobrir. Neles constam muitas e divertidas brincadeiras, entre elas, o Camaleão Brincalhão, que dará acesso a um jogo ou cantiga. Caso se queira obter mais

informação sobre variados temas ou queira aceitar um desafio, lá está o Hipopótamo Molengão que é gorducho, cor-de-rosa e muito sábio.

CANTIGAS

Carlos Alberto Moniz e **José Jorge Letria** compuseram quatro fantásticas cantigas especialmente para "Vasco da Gama, A Grande Viagem".

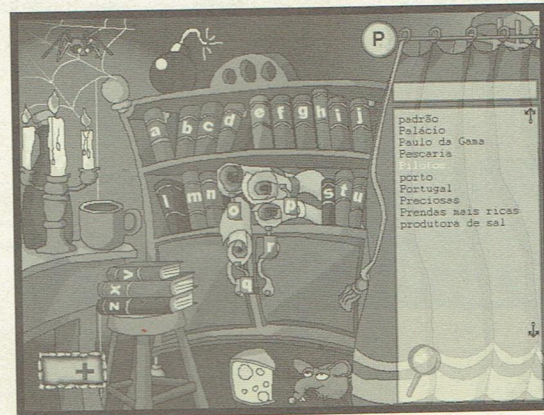
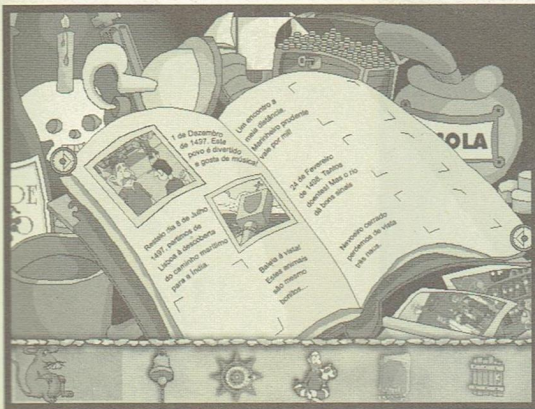
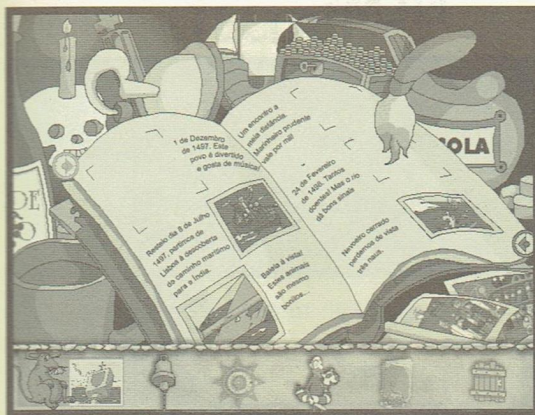
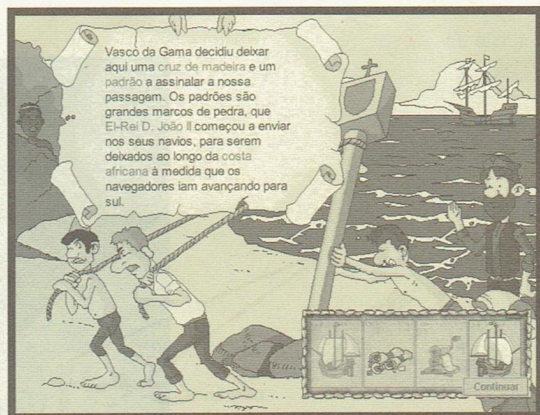
Interpretadas por Carlos Alberto Moniz, elas podem ser ouvidas e cantadas neste ecrã.

Clicando na pauta no canto superior esquerdo do ecrã pode ouvir a canção. Clicando no boneco, situado no mesmo local, poderá ouvir o instrumental e cantar seguindo a letra que aparece no visor de texto.

No CD estão disponíveis apenas três cantigas, "Partida", "Natal" e "Enfim a Índia". A quarta, "Chegada a Lisboa", estará disponível no site **http://www.forum.pt/vascogama**

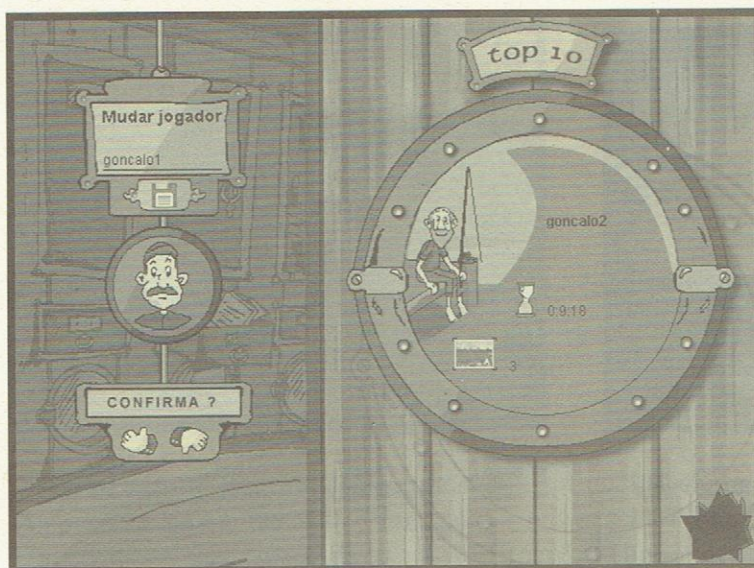
GLOSSÁRIO

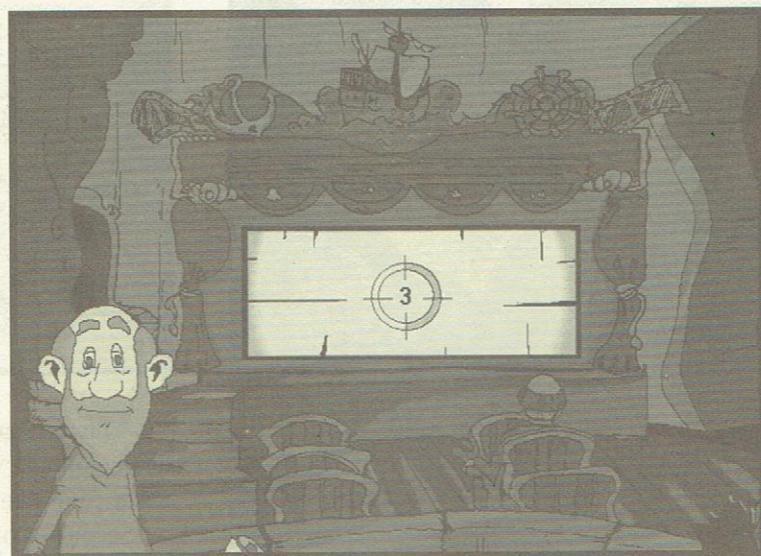
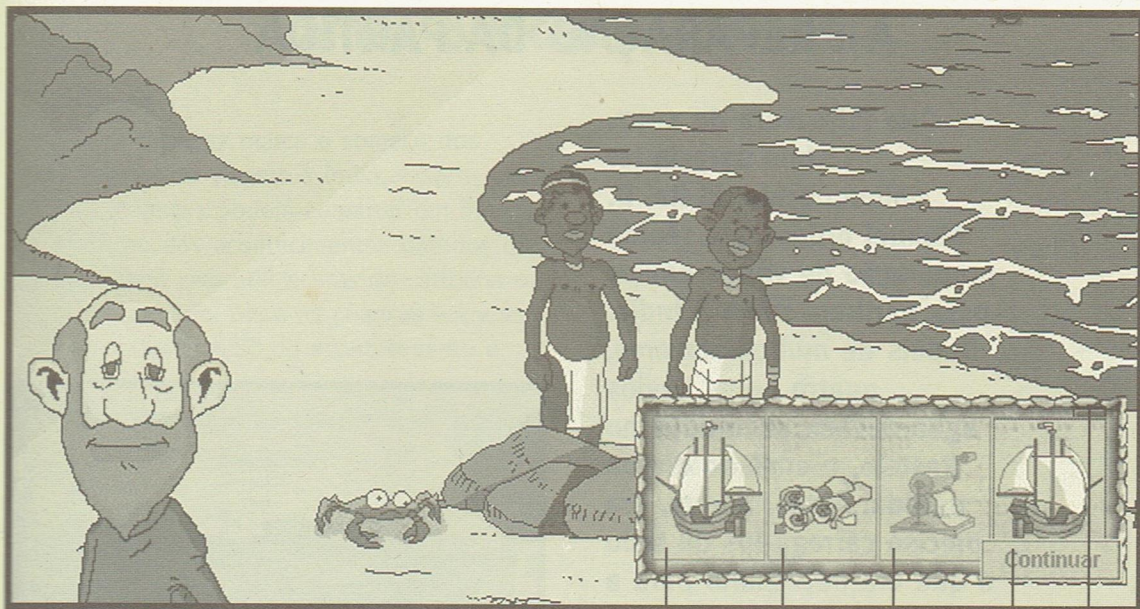
O Glossário informa sobre o significado de mais de 150 palavras. Basta clicar nas palavras de cor azul ou clicar no ícone que representa um pergaminho.

As palavras estão "arrumadas" de acordo com o abecedário e basta seleccionar a letra desejada para ter acesso às palavras e ao seu significado.

CADERNETA

Depois de ter finalizado um jogo, deverá colar o cromo ganho no local indicado. Para isso terá de ler os textos para descobrir onde o fazer. Se não estiver na página certa utilize as setas, que se encontram nos cantos da caderneta, para mudar de página. Mas antes terá de utilizar a cola passando o cromo em cima da cola ou indo buscar pincel e clicar directamente no local onde deseja inserir o cromo.

TEXTOS

A história contada por Álvaro Velho é acompanhada de texto que aparece numa caixa com diversas funcionalidades:

Se quiser ouvir o texto novamente, basta clicar em cima do texto a preto.

Ao clicar em cima de uma palavra azul terá acesso ao glossário onde obterá informação sobre o seu significado.

DADOS PESSOAIS

Neste ecrã poderá modificar o nome do jogador que está a jogar ou voltar a um jogo gravado. Tem ainda a possibilidade de ver a lista dos 10 melhores jogadores, seleccionando os números que aparecem na clarabóia. Ao entrar neste ecrã o jogo é gravado automaticamente.

FILME

Para visionar toda a história da viagem de Vasco da Gama, clique na figura de Álvaro Velho. Poderá ainda descobrir as animações escondidas neste ecrã.

TECLAS

ESC

Permite saltar algumas fases do CD tais como as animações, a explicação dos jogos feita pelo Camaleão Brincalhão e o filme que conta a história da viagem de Vasco da Gama.

AJUDA

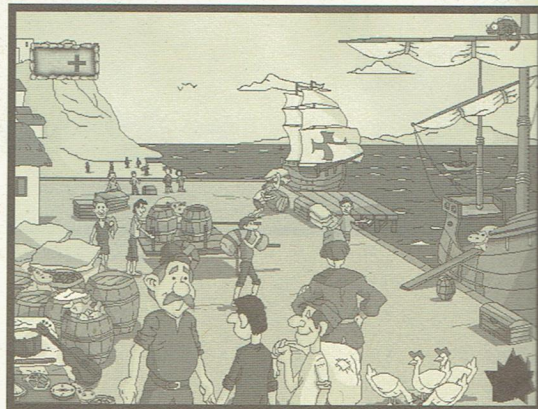
Carregando na tecla A terá acesso à ajuda de uma forma imediata sem precisar de recorrer ao ícone respectivo.

PAUSA

Carregando na tecla P poderá sair do filme que conta a história da viagem à Índia.

A PREPARAÇÃO DA PARTIDA

"Na Primavera de 1497, Lisboa parecia ter enlouquecido. El-Rei D. Manuel ordenara a rápida preparação de vários navios para partirem rumo à Índia. Depois de muitos afazeres, quatro belos navios aguardavam, ancorados no Restelo, o ansiado dia da partida. Antes, porém, era preciso carregá-los de tudo o que era necessário para a jornada.

À medida que se aproximava o dia da partida, o movimento junto aos navios ia aumentando, assim como o nervosismo de todos aqueles que iam partir."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo os quatro capitães da armada de Vasco da Gama, precisam de apetrechar as suas embarcações para a longa viagem. Para isso, necessitam de diversos objectos e mantimentos que se encontram no mercado (arrastando o rato para os dois lados do cenário tem-se acesso a todos os objectos). Recorrendo a uma lista fornecida por cada capitão, o jogador terá de os arrastar do cenário até ao respectivo capitão.

O tempo e a memória são condicionantes importantes para conseguir jogar este jogo.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos simpáticos hipopótamos cor-de-rosa, tem-se acesso a informação sobre: A Nau e a Caravela, Os instrumentos náuticos, Os alimentos e A Aguada.

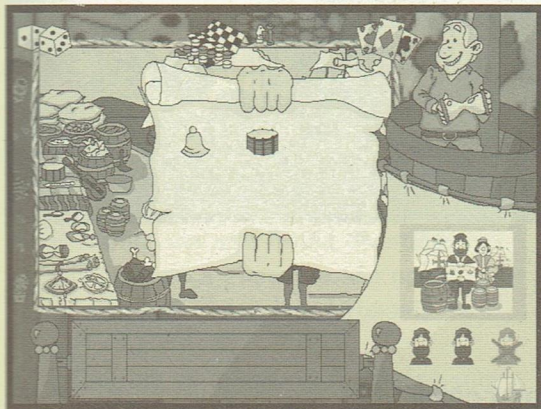
Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

O ano de 1497 marca o começo dos preparativos da viagem à Índia. A partir desta data as crianças podem construir um friso cronológico dos acontecimentos datados da viagem. Para isso utilize tiras de cartolina ou papel de cenário, onde as crianças escrevem a data, a designação do acontecimento e ilustram.

Vá colocando ordenadamente as tiras ao redor da sala de aula.

ACTIVIDADE 2

Um dos principais alimentos que faziam parte das provisões da armada era o "biscoito". Organize com o seu filho, ou com os seus alunos uma visita de estudo a uma

padaria. Após a visita as crianças podem preencher um pequeno relatório. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

Procure que o padeiro prepare com as crianças um possível "biscoito".

ACTIVIDADE 3

Segundo Álvaro Velho era necessário carregar os navios com alimentos, entre eles a carne. Realize com as crianças um trabalho de investigação sobre processos de conservação dos alimentos. Podem ainda procurar dados sobre prazos de validade dos produtos e sobre as consequências da sua utilização fora dos prazos. Junte estas informações num álbum e proponha às crianças a apresentação das conclusões a outras crianças.

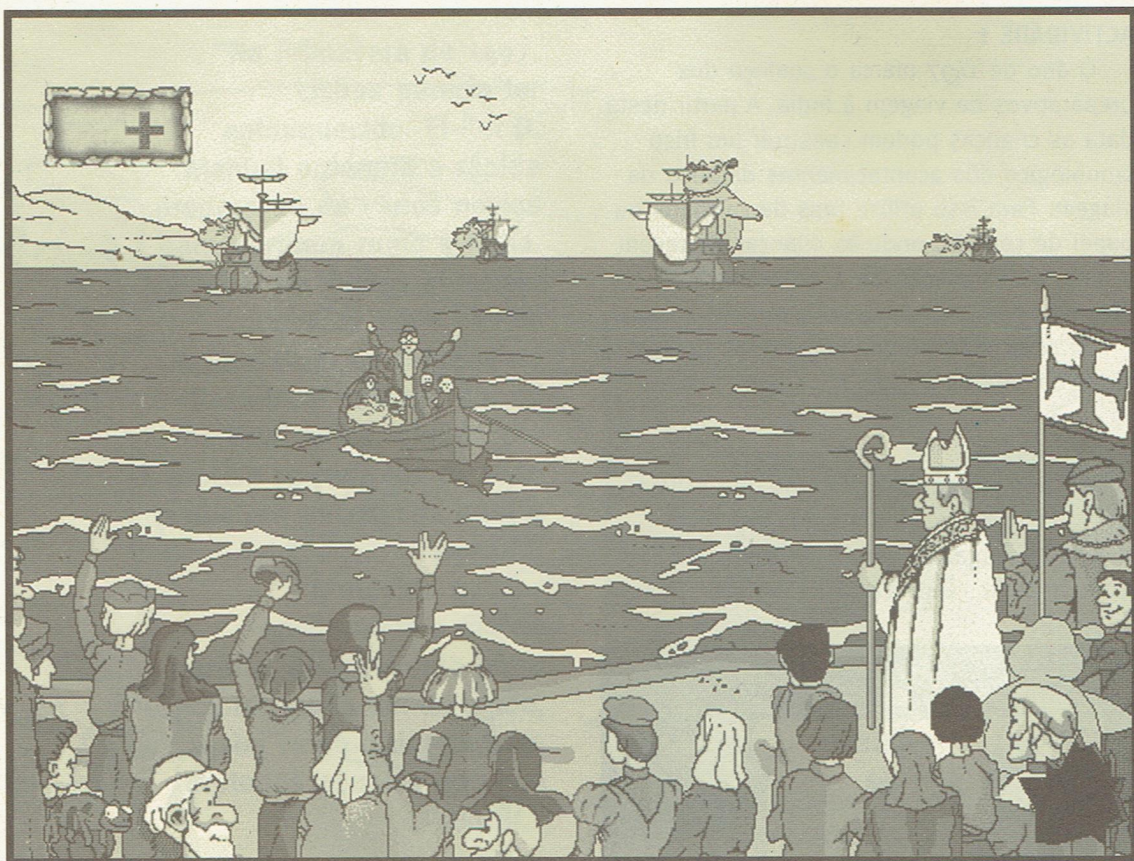
ACTIVIDADE 4

Cada criança pode formar a armada de Vasco da Gama fazendo os tradicionais barcos de papel. Utilize rectângulos de papel de várias cores e deixe a criança identificá-los e decorá-los.

Pode ser organizada uma regata com esses barcos, em poças de água da chuva ou num rio.

ACTIVIDADE 5

O glossário oferece informações sobre a cidade de Lisboa, à semelhança deste, proponha às crianças a elaboração de uma página do glossário dedicada à sua terra ou ao seu concelho.

A PARTIDA

"O dia de 8 de Julho de 1497 chegou, finalmente! Era sábado, estava um lindo dia de sol, e toda a gente se juntou no Restelo para assistir à partida. O próprio rei veio assistir e despedir-se de Vasco da Gama, tendo-lhe dado as últimas recomendações acerca da sua missão. Após as despedidas finais, lá fomos nós."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO COR DE ROSA

Clicando neste simpático animal tem-se acesso à primeira cantiga deste CD... para ouvir e cantar.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre As Quatro Naus: São Gabriel, São Rafael, Bérrio, Naveta Gonçalo Nunes, Rei D. João II e Vasco da Gama.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

A partida foi a 8 de Julho de 1497, era um sábado. Para a localização no tempo é necessário um calendário. As crianças e um adulto podem construir um calendário (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM) colocá-lo no quarto da criança e/ou utilizá-lo diariamente na sala de aula.

ACTIVIDADE 2

"O próprio rei veio assistir à partida". Se fosse hoje quem estaria presente?

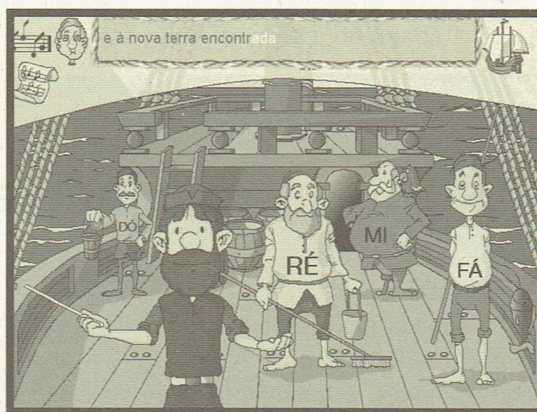
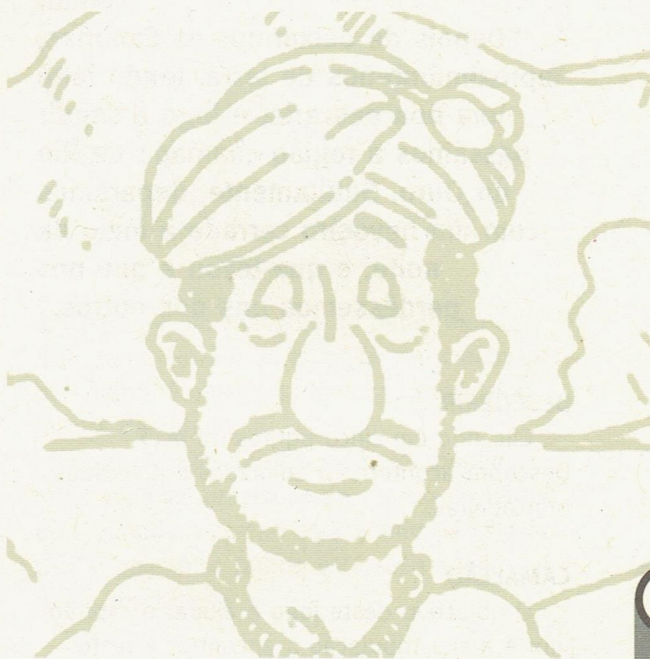
Proponha às crianças uma investigação sobre os órgãos de soberania actuais e os do tempo de Vasco da Gama.

Se possível socialize esta produção junto de outras crianças.

ACTIVIDADE 3

Um hipopótamo dá-nos informações sobre a vida de Vasco da Gama. À semelhança desta biografia as crianças podem elaborar as suas.

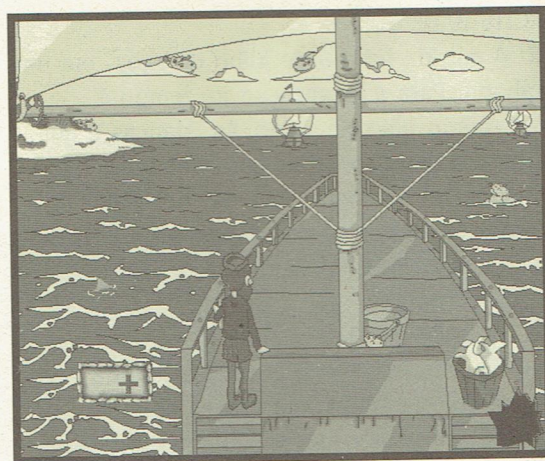
Para ilustrar a biografia podem desenhar o seu retrato, de uma forma divertida:

- Cada criança escreve o seu nome no canto de uma folha de papel, de forma visível.
- Colocam as folhas no chão e ao som de música movimentam-se livremente entre as folhas.
- Quando a música pára cada criança desenha, na folha que estiver mais próxima de si, parte da cara do colega a que pertence a folha.
- Volta a tocar a música e repete-se a etapa anterior até o adulto ver que os retratos estão concluídos.
- Mas atenção nenhuma criança pode desenhar na sua própria folha.

ACTIVIDADE 4

Após as despedidas a armada partiu. Pelo mundo fora há muitas formas de as pessoas se saudarem. Peça às crianças que recolham informações sobre este tema, as registem em fichas, em função de cada país e com elas

PASSAGEM POR CABO VERDE

"Os primeiros dias de viagem decorreram com normalidade, pelo que não tenho grande coisa para vos contar.

"Depois de deixarmos as Canárias, aproximámo-nos de terra, tendo feito uma boa pescaria, e logo a seguir passámos a região chamada de Rio do Ouro. Subitamente, deparámos com um nevoeiro cerrado a meio da noite, o que levou a que nos perdêssemos uns dos outros."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

O objectivo deste jogo é ajudar o capitão-mor e a sua tripulação a encontrar o resto das naus que estão perdidas entre o nevoeiro. Para que isso seja possível tem de se ter muita atenção às perguntas, por cada uma que se responder acertadamente abre-se caminho através do nevoeiro cerrado.

Mas cuidado, só se pode naufragar três vezes!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A importância da Água, As Ilhas de Cabo Verde, As correntes marítimas, Os ventos e O Sol e as estrelas, importância para a navegação.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"A armada passou ao largo de Lanzarote". As crianças localizam no Planisfério Lanzarote (Ilhas Canárias) e também as ilhas de Cabo Verde. Seguidamente sobrepõem uma folha de papel de engenheiro ao Planisfério e decalcam Portugal, as ilhas Canárias, as ilhas de Cabo Verde, o continente africano e o continente asiático.

Com um fio de lã crie uma bitola, por exemplo entre Lisboa e Porto: 272 Km (em linha recta). Com base nessa medida procure que as crianças calculem a distância aproximada entre Lisboa e as Canárias e entre Lisboa e Cabo Verde, para isto elas devem estender fios de lã de cores diferentes desde Lisboa às Canárias e de Lisboa a Cabo Verde, podem colocar nos fios de lã etiquetas com a quilometragem.

ACTIVIDADE 2

"Na região chamada de Rio do Ouro as naus perderam-se umas das outras devido ao nevoeiro."

As crianças podem realizar as seguintes experiências para fabricarem nevoeiro e chuva:

Experiência 1

Procedimento:

- Colocar um espelho a pouca distância da boca.
- bafejar sobre o espelho.

O adulto poderá lembrar que sempre que o ar quente e húmido como o da nossa respiração atinge o ar mais frio (temperatura inferior à do nosso corpo) forma-se nevoeiro (triliões de minúsculas gotinhas de água).

O espelho utilizado na experiência permitiu uma melhor observação desse "nevoeiro", visto que grande parte dessas minúsculas gotinhas de água ficaram depositadas na superfície fria do espelho.

Durante o decorrer das experiências as crianças vão preenchendo as fichas relatório da experiência. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

Experiência 2

Procedimento:

- Encher um conta-gotas com água.
- Segurar numa tampa de plástico transparente com o interior virado para cima.
- Encher a tampa com o maior número possível de gotas de água separadas.
- Virar rapidamente a tampa ao contrário.
- Com a ponta do lápis, vai juntando as pequenas gotas de água umas às outras.

Para finalizar o adulto poderá explicar que as moléculas existentes na água líquida estão constantemente a mover-se em todas as direcções chocando umas com as outras como os carrinhos de choque numa feira. Tal como acontece nas nuvens, as gotas de água existentes na tampa de plástico juntam-se para formar gotas de água maiores e mais pesadas, que acabam por cair sob a forma de chuva.

ACTIVIDADE 3

O estado do tempo era muito importante para os marinheiros. Com uma casca de noz, um palito e um triângulo de papel branco (tipo mata-borrão) as crianças constróem um barquinho. Em seguida molham a vela em tintura de cobalto.

Com a ajuda da vela do barco podem fazer algumas previsões do estado do tempo pois quando o tempo está húmido a vela fica azul e quando o tempo está seco a vela ficará cor-de-rosa.

ACTIVIDADE 4

Os marinheiros reencontraram-se todos nas ilhas de Cabo Verde. Acerca destas ilhas as crianças pode ler o livro de banda

desenhada "As ilhas da outra face da Lua" de Maria Luísa Queirós, Edições ASA.

No final podem preencher a ficha de leitura. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

As crianças podem realizar as seguintes experiências para fabricarem nevoeiro e chuva:

Experiência 1

Procedimento:

- Colocar um espelho a pouca distância da boca.
- bafejar sobre o espelho.

O adulto poderá lembrar que sempre que o ar quente e húmido como o da nossa respiração atinge o ar mais frio (temperatura inferior à do nosso corpo) forma-se nevoeiro (triliões de minúsculas gotinhas de água).

O espelho utilizado na experiência permitiu uma melhor observação desse "nevoeiro", visto que grande parte dessas minúsculas gotinhas de água ficaram depositadas na superfície fria do espelho.

Durante o decorrer das experiências as crianças vão preenchendo as fichas relatório da experiência. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

Experiência 2

Procedimento:

- Encher um conta-gotas com água.
- Segurar numa tampa de plástico transparente com o interior virado para cima.
- Encher a tampa com o maior número possível de gotas de água separadas.
- Virar rapidamente a tampa ao contrário.
- Com a ponta do lápis, vai juntando as pequenas gotas de água umas às outras.

Para finalizar o adulto poderá explicar que as moléculas existentes na água líquida estão constantemente a mover-se em todas as direcções chocando umas com as outras como os carrinhos de choque numa feira. Tal como acontece nas nuvens, as gotas de água existentes na tampa de plástico juntam-se para formar gotas de água maiores e mais pesadas, que acabam por cair sob a forma de chuva.

ACTIVIDADE 3

O estado do tempo era muito importante para os marinheiros. Com uma casca de noz, um palito e um triângulo de papel branco (tipo mata-borrão) as crianças constróem um barquinho. Em seguida molham a vela em tintura de cobalto.

Com a ajuda da vela do barco podem fazer algumas previsões do estado do tempo pois quando o tempo está húmido a vela fica azul e quando o tempo está seco a vela ficará cor-de-rosa.

ACTIVIDADE 4

Os marinheiros reencontraram-se todos nas ilhas de Cabo Verde. Acerca destas ilhas as crianças pode ler o livro de banda

desenhada "As ilhas da outra face da Lua" de Maria Luísa Queirós, Edições ASA.

No final podem preencher a ficha de leitura. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

OS MARES E A SUA FAUNA

"Adeus Cabo Verde!.... Até à vista! Para mais rapidamente atingirmos a ponta sul do continente africano, era necessário afastarmo-nos muito da costa, navegando várias semanas no oceano. Durante este período de tempo, tive ocasião de observar diversos animais marinhos que se atravessavam no nosso caminho."

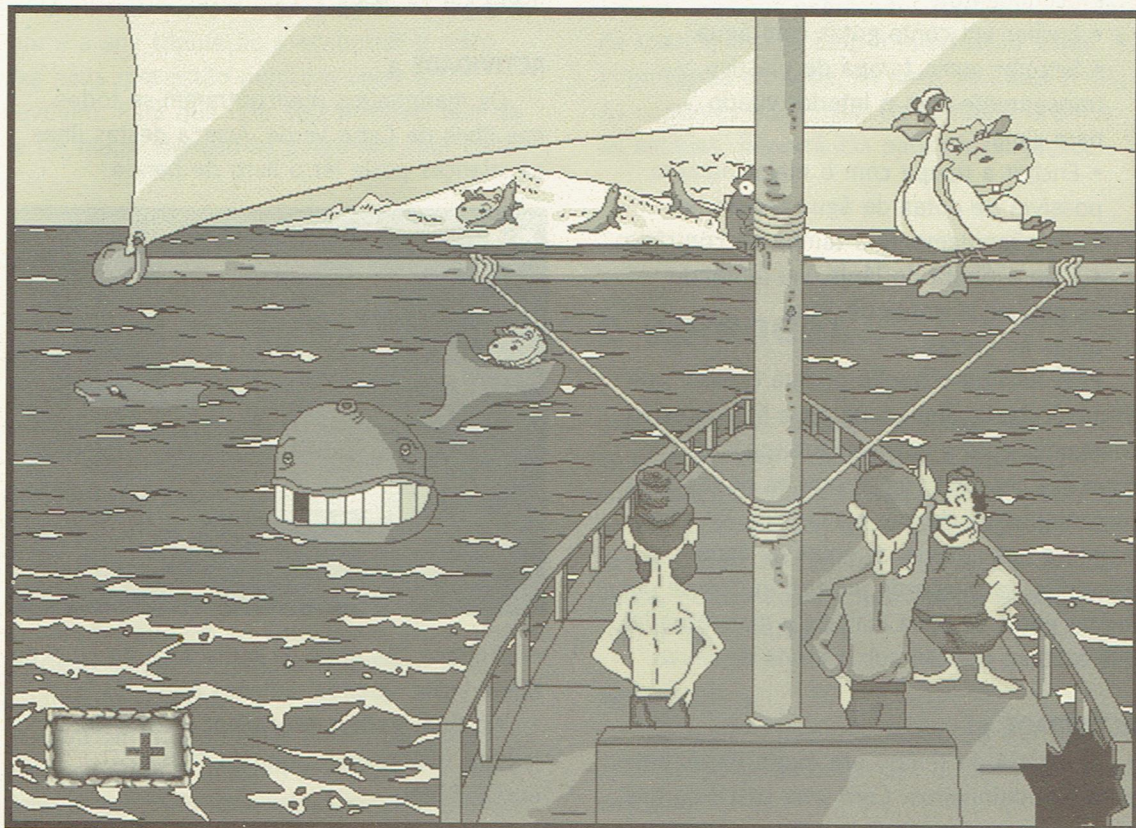
DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo tem de se escrever o nome dos animais que vão aparecendo, bastando, para isso, escolher uma das letras do alfabeto que se encontram no ecrã.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Baleias, Golfinhos, Aves marinhas, Focas, Lobos-marinhos e Pinguins do Cabo.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Os marinheiros viram muitos animais marinhos. Umas vezes devem ter ficado admirados e outras vezes devem ter ficado com medo. Com as crianças pode construir um brinquedo óptico. Para isso proceda da

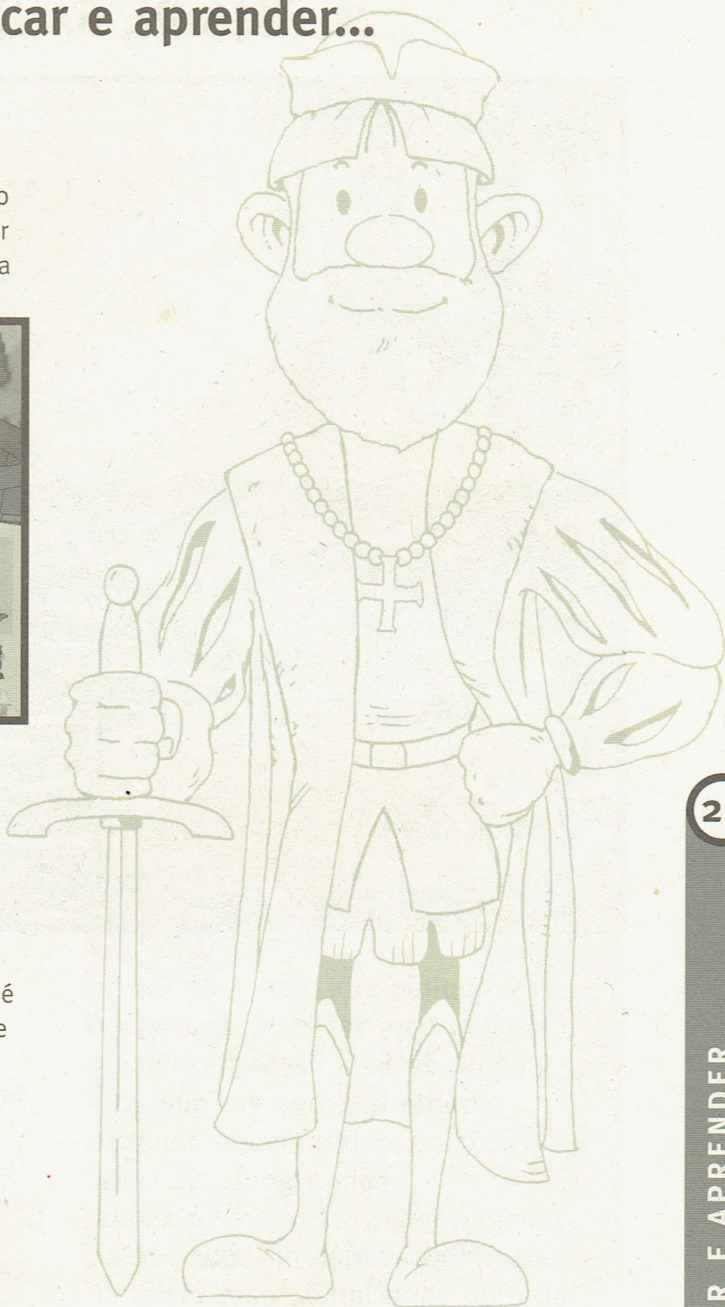
seguinte forma: Peça às crianças que dobrem uma folha de papel ao meio. Seguidamente as crianças desenham um marinheiro com a cara triste.

Depois fecham a folha e desenham o marinheiro com a cara alegre, seguindo o contorno do desenho anterior. Finalmente é só abrirem e fecharem a folha rapidamente e observar o efeito produzido.

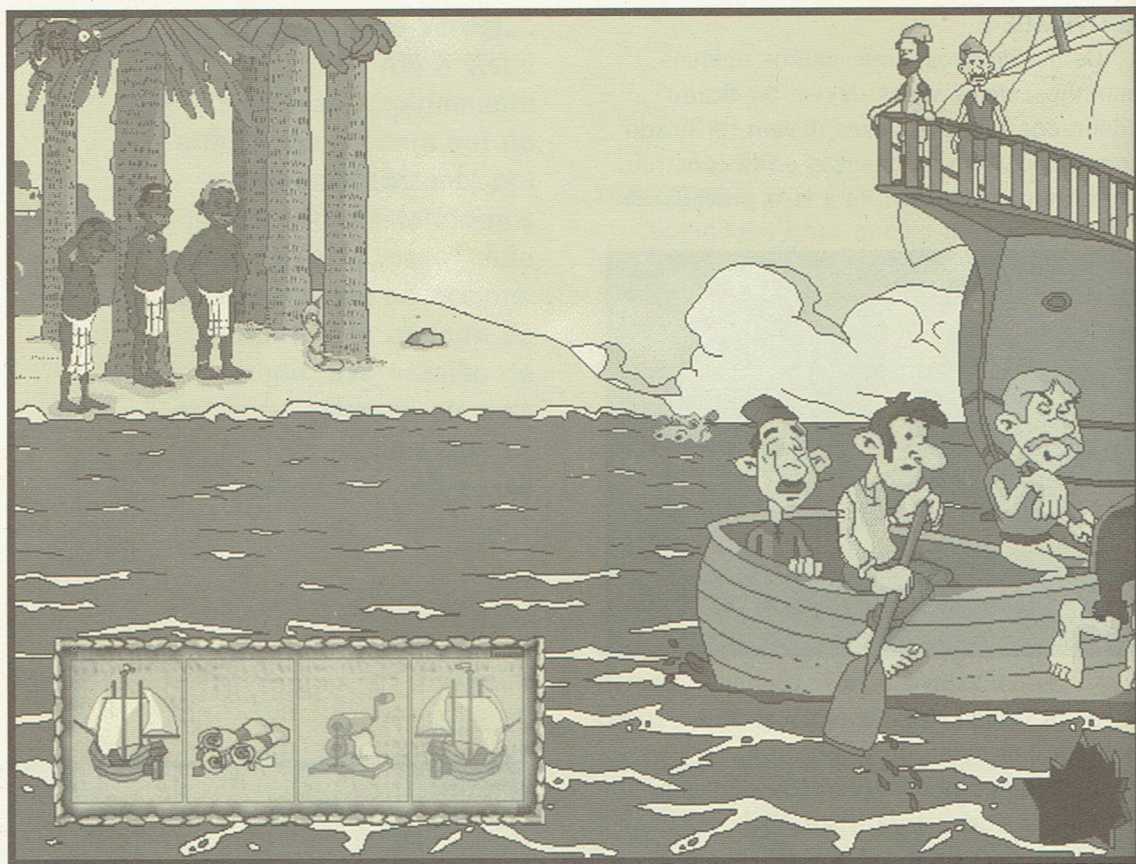
ACTIVIDADE 2

Houve uma festa a bordo das naus. Proponha às crianças que elaborem uma ementa para a festa, tendo em consideração os alimentos que havia a bordo.

ACTIVIDADE 3

Finalmente avistaram a costa. Podiam ter visto uma baía ou um cabo. Com barro as crianças podem moldar aspectos físicos da costa. Cada um dos aspectos físicos pode ser decorado e colocado num tabuleiro de plástico, com alguma altura para lhe poderem introduzir água.

ACTIVIDADE 4

Muitos dos animais marinhos que os marinheiros viram são peixes. Com escamas de peixes grandes como por exemplo de corvina, miçangas e linhas ou fios dourados, as crianças podem fazer colagens sobre papel de veludo e produzir belos quadros.

A BAÍA DE SANTA HELENA

O capitão-mor, Vasco da Gama, decidiu baptizar esta terra com o nome de Baía de Santa Helena. Durante o tempo em que aqui ficámos, entrámos em contacto com a gente da terra. Comunicávamos através de sinais, mostrando vários produtos, como ouro ou especiarias, para saber se os conheciam. Se víssemos algum objecto que nos interessasse, apontávamos para ele e mostrávamos outro, para saber se o homem queria fazer a troca.

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo tem de se comunicar com o Chefe imitando os seus gestos. Só assim se conseguirá ultrapassar esta etapa. Errar três vezes, significa perder uma vida.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A Baía de Santa Helena e Os diferentes tipos de comunicação.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Os contactos com os povos africanos foram possíveis mesmo sem os marinheiros conhecerem as línguas africanas.

As crianças podem investigar sobre as línguas usadas em África e também sobre outras formas de comunicar.

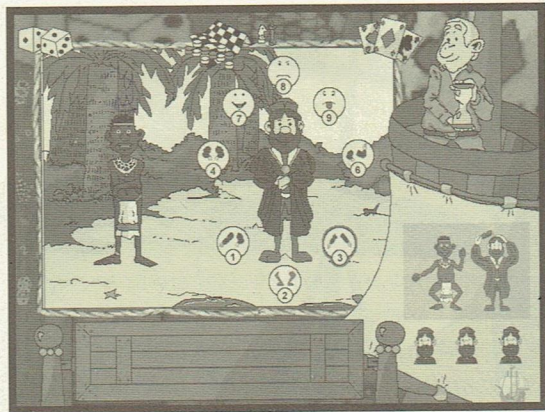
ACTIVIDADE 2

Os marinheiros viram que os habitantes daquela região utilizavam na sua alimentação uma grande variedade de plantas e de frutos.

Possivelmente um deles seria a pêra-abacate. As crianças podem preparar uma bela sobremesa com este fruto. Para tal basta esmagá-lo e juntar-lhe algumas gotas de sumo de limão e açúcar.

O caroço servirá para semear num vaso e as crianças podem registar as etapas do crescimento da planta. (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM)

ACTIVIDADE 3

Um dos marinheiros insistiu em visitar a aldeia deste povo. Pode ajudar as crianças a construir uma aldeia africana usando materiais de desperdício como por exemplo rolos de papel higiénico vazios para fazerem as cubatas, palhinhas dos pacotes do leite para cobrir as cubatas, plásticos verdes para fazerem de folhas de palmeira, gargalos de garrafas de plástico para fazerem de pilões, fósforos usados para fazerem as mãos dos pilões...

ACTIVIDADE 4

Vasco da Gama ficou ferido.

Para socorrer as pessoas precisamos de seguir determinadas regras, consoante o tipo de ferimento.

Em conjunto com as crianças organize um desdobrável com regras de primeiros socorros. Este desdobrável pode ser distribuído na escola ou num local público.

A PASSAGEM PELO CABO DA BOA ESPERANÇA

"No dia 18 de Novembro de 1497, quatro meses depois da nossa partida de Lisboa, avistámos finalmente o Cabo da Boa Esperança. Durante quatro dias, tentámos passá-lo, mas ventos contrários impediram-nos de realizar essa manobra, até que, por fim, lá conseguimos."

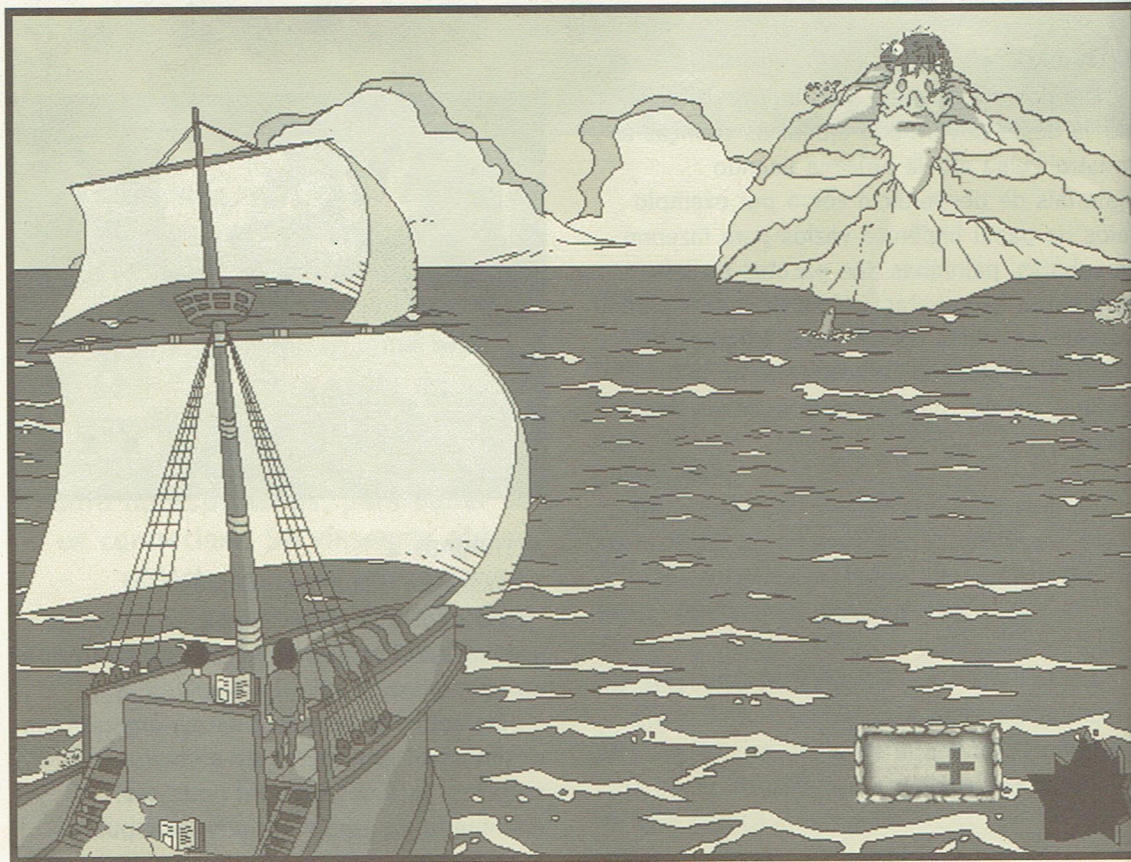
DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Este jogo é um autêntico desafio ao mitológico Adamastor. A armada de Vasco da Gama só conseguirá passar o Cabo se o gigante se mantiver a dormir. Para que isso seja possível tem de se somar as ovelhas, de cores diferentes, que saltam para dentro do cerco. À terceira conta errada, o Adamastor acorda!!!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Cabo da Boa Esperança, Bolinar, Adamastor — Os Lusíadas e sugestões de livros infantis associados a histórias sobre o mar.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

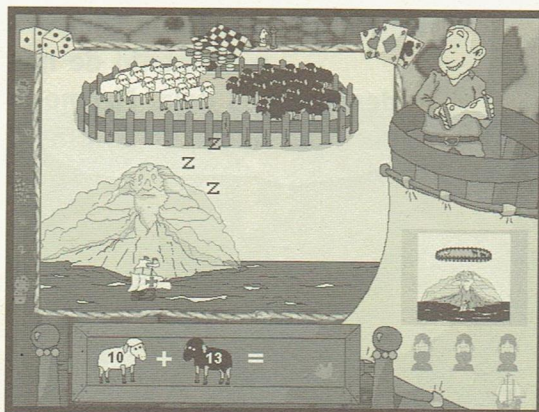
Os marinheiros tiveram dificuldade em passar o Cabo da Boa Esperança devido aos ventos contrários. Mas por vezes o vento é necessário para pôr os papagaios de papel a voar. Construa com as crianças um papagaio de papel hexagonal. É necessário: 3 réguas finas e estreitas de madeira com 70 cm de comprimento; um quadrado com 80x80 cm de um tecido leve para forrar o papagaio; linha de cozer, fio forte para lançar o papagaio. Com as réguas de madeira cruzadas e coladas entre si devem fazer a estrutura do papagaio. Seguidamente cozem e/ou atam o tecido à madeira. Na parte central ata-se o fio e em duas pontas consecutivas das régua atam 4 fitas coloridas com 2,5 m de comprimento aproximadamente.

Aproveite um dia de vento para colocar os papagaios no ar.

ACTIVIDADE 2

O vento pode ser aproveitado como fonte de energia.

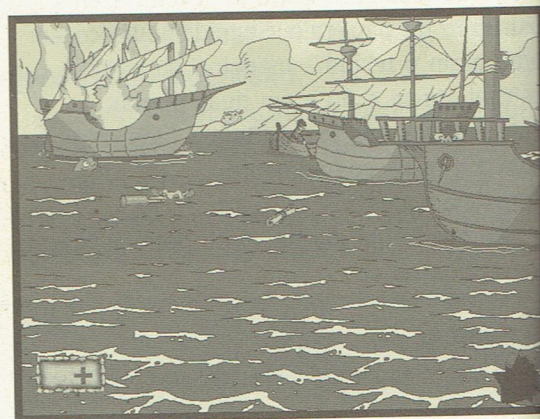
Com as crianças pode realizar um trabalho de pesquisa sobre as formas de energia, evidenciando as energias renováveis.

Podem visitar uma central eólica ou uma barragem hidroeléctrica.

ACTIVIDADE 3

Mesmo com ventos desfavoráveis os marinheiros conseguiram avançar na sua viagem graças à técnica de bolinar e aos seus conhecimentos sobre a rota a seguir.

Pode organizar com as crianças, no pátio da escola ou num jardim, alguns percursos de orientação. Para isso prepare três percursos diferentes. As crianças formam três equipas. Cada uma recebe um mapa (plano) com o percurso e a ficha de registo. Nesta ficha de registo são assinaladas as passagens da equipa pelos postos de controle, os quais são colocados pelo adulto em certos pontos do percurso para haver a certeza que a criança cumpriu o itinerário correctamente. Para começar cada equipa deve posicionar-se correctamente em relação ao mapa e realizar o percurso. Assim que cada equipa terminar, entrega o mapa ou plano e a ficha registo. (O mapa deve ter referências que sejam do conhecimento das crianças).

ADEUS À NAVETA

"Um dos navios da armada era uma nau de apoio, onde seguia a maior parte dos mantimentos. Este pequeno barco, comandado por Gonçalo Nunes, tinha como única missão transportar uma boa parte da carga, sobretudo os alimentos, durante a viagem de ida. Tinha chegado o momento de nos desfazermos dela. Fizemo-lo perto de Angra de S. Brás "

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo temos de salvar a mercadoria que se encontra a bordo da naveta Gonçalo Nunes! Temos de ajudar o marinheiro a saltar de barco em barco e a trazer a tão desejada mercadoria antes que esta se afunde com a naveta. Mas se se cair à água perde-se uma vida...

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A razão do afundamento das naus, A Angra de São Brás e um desafio O vidrão.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Em Angra de São Brás os marinheiros encontraram água fresca que lhes fazia muita falta.

A água é indispensável à vida.

Se tiver possibilidade faça uma visita a uma fábrica de engarrafamento de água mineral. Nalguns casos estas fábricas estão associadas a estâncias termais.

As crianças podem decalcar um mapa de Portugal e assinalar nele esses locais.

ACTIVIDADE 2

Os marinheiros guardaram a água em barricas. Hoje a água mineral é engarrafada.

As crianças podem coleccionar vasilhame de engarrafamento de água. Ordená-lo por capacidade, podem também encher com água as medidas maiores utilizando as medidas mais pequenas. A partir desta actividade e com a ajuda do adulto as crianças podem tirar conclusões sobre as equivalências entre as medidas.

ACTIVIDADE 3

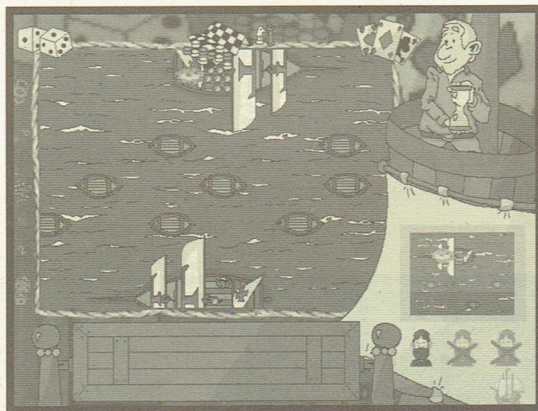
Os marinheiros lançaram fogo à naveta de apoio, talvez se fosse hoje tivessem dado outro fim a esta naveta, por exemplo reciclá-la, tal como hoje em dia do papel velho se faz novo.

Com as crianças pode reciclar papel.

Material necessário:

2 alguidares, 1 "varinha mágica", 1 moldura de madeira com rede mosquiteira, 1 moldura de madeira sem rede mosquiteira, 1 ferro de engomar, panos de algodão, água e papel usado.

Modo de preparação:

1- Rasgue-se em pequenos pedaços algumas folhas de papel já usado. Depois coloque-se num alguidar com água, durante algumas horas; 2- Mais tarde, triture-se bem esses bocados de papel ou esmague-se com as mão de forma a obter-se uma papa mais ou menos homogénea; 3 – Deita-se água no

segundo alguidar e adiciona-se uma pequena porção de polpa, misturando tudo até que a água se torne turva; 4 – Mergulhe-se o filtro na solução de polpa e retira-se depois de alguns instantes, mantendo-se na posição horizontal para que a água escorra; 5 – Inverte-se o filtro sobre o pano, de modo a que a película de polpa fique sobre ele. Levanta-se lentamente. Se nem toda a película aderir ao pano, volta-se a baixar o filtro e pressiona-se levemente; 6 – Cobre-se a película de polpa com o outro pano e seca-se completamente com o ferro de engomar ou, depois se obter várias películas, prime-se numa prensa para que a maior parte de água possa assim ser extraída; 7 – Depois de seca, separa—se a camada de polpa do pano, com cuidado para não rasgar. Aqui está uma nova folha de papel!

O POVO DE ANGRA DE S. BRÁS

"Vasco da Gama ordenou que os primeiros homens a desembarcar em Angra de S. Brás fossem armados, mas felizmente constatou-se que a gente desta terra era pacífica. Se alguma desconfiança existia, ela desapareceu quando eles começaram a tocar flautas e a dançar, ao que nós respondemos do mesmo modo, com as nossas trombetas."

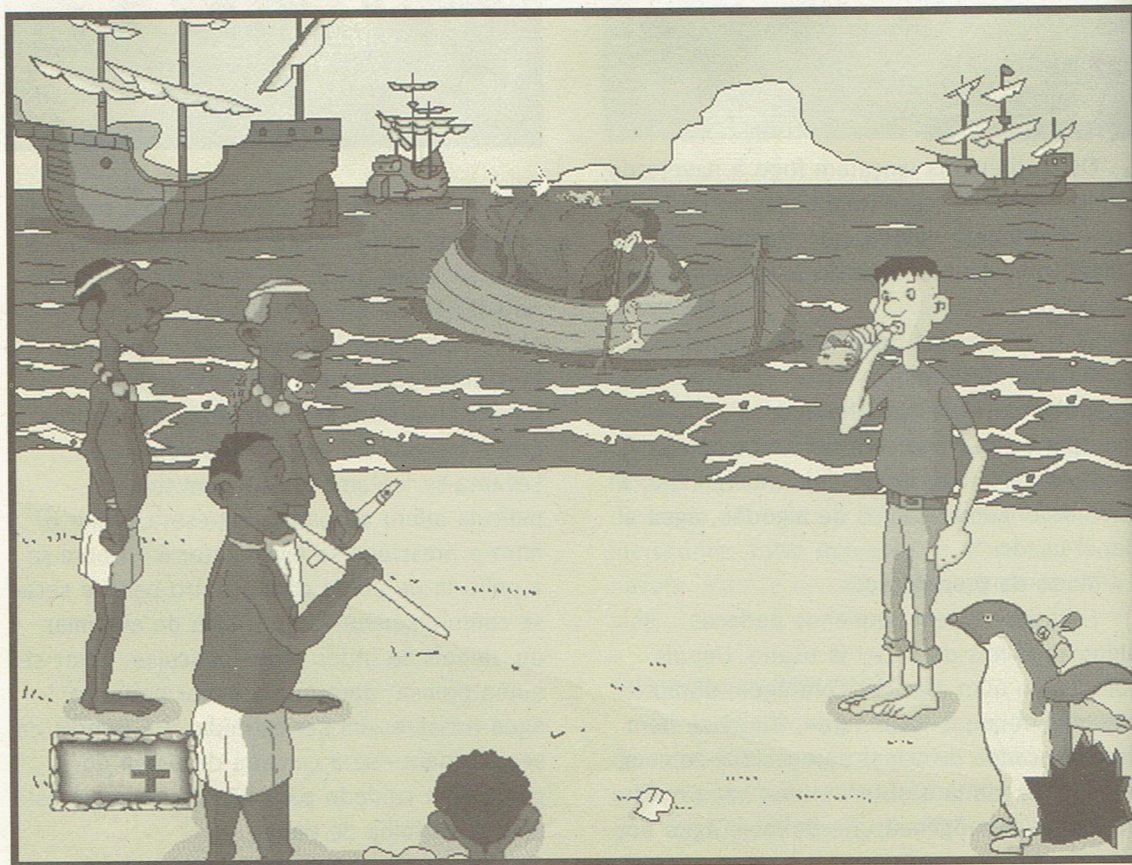
DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

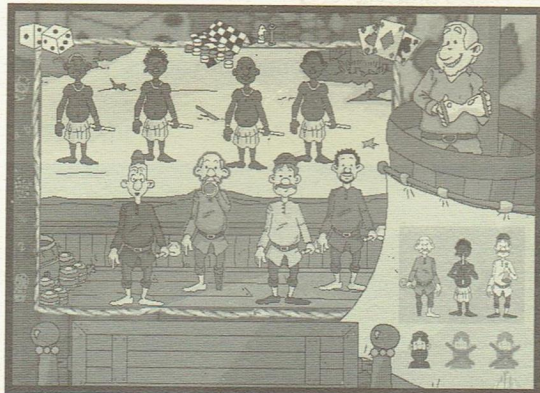
CAMALEÃO

Neste jogo a comunicação faz-se através da música. O desafio consiste em memorizar os sons que os nossos amigos africanos vão tocando e depois seleccionar o homem português que toca o tom equivalente.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A importância do abastecimento de alimentos, Os instrumentos da época, Povo de São Brás e um desafio: Como fazer um pinguim com um copo de iogurte, tinta e cartolina.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Álvaro Velho e os seus companheiros contactaram com os habitantes de Angra de São Brás, que pertenciam a uma raça diferente. Proponha às crianças uma investigação sobre as diferentes raças humanas.

As crianças podem produzir cartazes/autocolantes/folhetos contra o racismo e xenofobismo e a fazer a sua divulgação na escola e na comunidade.

ACTIVIDADE 2

Nesta paragens compraram um boi para comerem.

Além da carne o boi fornece outros produtos. As crianças podem fazer um levantamento de outros produtos fornecidos pelo gado bovino e ainda uma lista de lacticínios.

ACTIVIDADE 3

Na sequência da actividade 2 as crianças podem efectuar uma visita a uma fábrica de produtos lácteos.

Na sua impossibilidade pode com eles fabricar um queijo:

Ingredientes:

1 litro de leite de vaca; 1 colher de chá de iogurte simples e muito fresco; coalho de queijo (vende-se nas farmácias) e sal (facultativo).

Modo de preparação:

Aquece-se o leite até 75º. Deixa-se arrefecer até 35º e adiciona-se o iogurte (tendo o cuidado de retirar a película que cobre a superfície do iogurte). Mexe-se e embrulha-se o recipiente num cobertor com o fim de manter a temperatura. Deixa-se ficar assim durante uma hora.

Dissolve-se o coalho em água fria nas proporções indicadas na embalagem e, mexendo o leite sem parar, junta-se o coalho a pouco e pouco e espalhando-o sobre a totalidade do leite.

Querendo, tempera-se com sal.

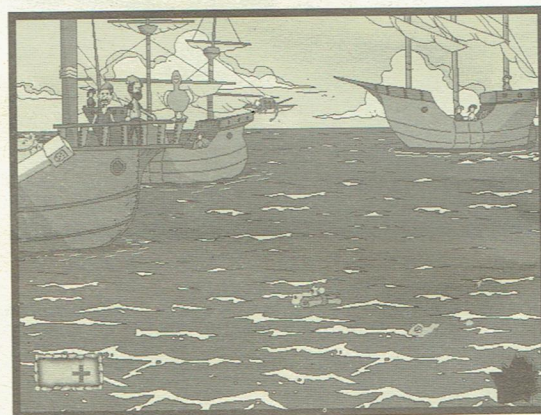
Volta a embrulhar-se o recipiente num cobertor, coloca-se sobre uma tábua de madeira e deixa-se ficar em completo repouso durante quarenta a sessenta minutos.

Em seguida, com a ajuda de uma escumadeira, corta-se o leite coalhado em quadrados para facilitar o escoamento do soro.

Forram-se os cinchos com uma gaze, deitam-se aí os quadrados de leite coalhados fazendo pressão com os dedos, a fim de dar uniformidade à massa e ajudar a expelir o soro. Deixa—se escorrer durante algumas horas, virando os cinchos pelo menos duas vezes, aproveitando para salgar numa face e na outra.

Colocam-se os queijos mesmo com os cinchos num recipiente e guardam-se no frigorífico. No Inverno para se manter a temperatura durante a coalha do leite, pode colocar-se entre a tampa do recipiente e o cobertor um saco de água quente.

A COLOCAÇÃO DO PRIMEIRO PADRÃO

"Vasco da Gama decidiu deixar em Angra de S. Brás uma cruz de madeira e um padrão a assinalar a nossa passagem. Os padrões são grandes marcos de pedra, que El-Rei D. João II começou a enviar nos seus navios, para serem deixados ao longo da costa africana à medida que os navegadores iam avançando para sul."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

O capitão-mor pediu aos seus marinheiros que erguessem um padrão como sinal da nossa passagem por estas terras. Este jogo consiste em transportar as peças do padrão, da nau até à terra. Mas há um pequeno problema nunca se poderá colocar uma peça maior em cima de uma peça mais pequena.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Os padrões: o que são e para que serviam e a história dos padrões colocados ao longo da viagem.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Os padrões são grandes marcos de pedra" que assinalam a passagem dos portugueses.

Proponha às crianças um trabalho de investigação sobre os símbolos nacionais da actualidade, procurando que as crianças interpretem o significado dos símbolos da bandeira portuguesa, assim como pesquisem sobre a mudança de bandeiras em Portugal.

ACTIVIDADE 2

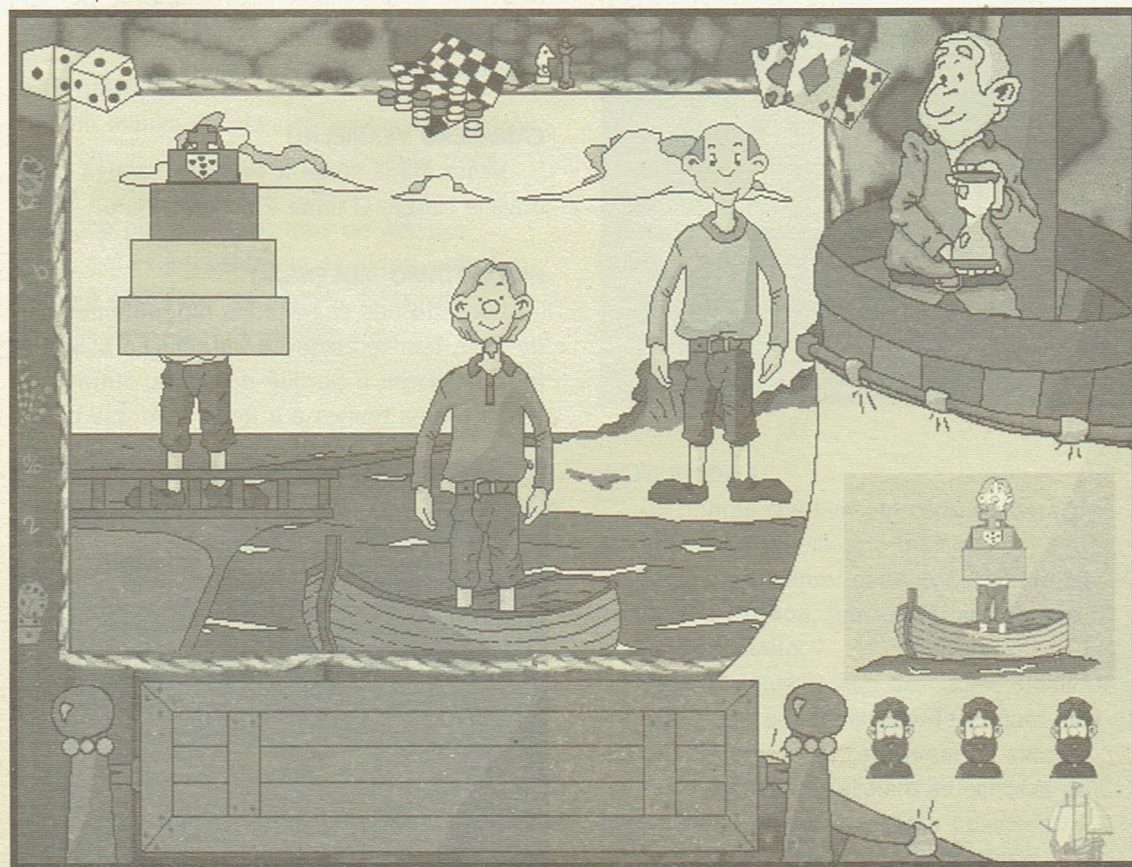
"O tempo piorou e uma tempestade abateu-se sobre a armada".

Na escola as crianças podem organizar um cantinho da meteorologia, onde pode existir para além do termómetro ou outros instrumentos, várias formas de registo (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM).

Talvez seja interessante, semanalmente, haver uma criança responsável por este cantinho.

ACTIVIDADE 3

As crianças podem escrever, em cartolinas, as diferentes denominações que o vento pode tomar consoante a sua intensidade (brisa, vento, ciclone...).

Depois uma criança lê um cartão e tenta dramatizar essa forma de vento e os colegas tentam adivinhar.

O NATAL EM NATAL

"Por altura do Natal, avistámos o último padrão que Bartolomeu Dias havia deixado, dez anos antes. A partir daqui entrávamos em território desconhecido. Tínhamos percorrido uma boa distância, quando a 25 de Dezembro decidimos abrandar. Embora o capitão-mor, Vasco da Gama, não tivesse baptizado esta terra com nenhum nome, a verdade é que ela acabou por ficar conhecida por Natal, por ali termos chegado nesse dia."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

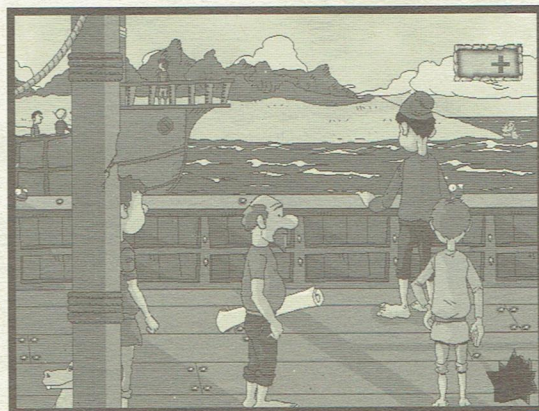
CAMALEÃO VERDE

Não se sabe bem como, mas alguém rasgou uma das imagens do diário de bordo! O jogador terá de juntar todas as peças para conseguir avançar nesta viagem.

CAMALEÃO VERMELHO

Nesta etapa surge a segunda cantiga para ouvir e cantar. O tema é o Natal, claro!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A terra de Natal: o porquê do nome, outras terras outros nomes e a Reparação das naus.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Os portugueses chegaram a Natal pelo Natal.

No Natal as pessoas costumam enviar e receber cartões de Natal. As crianças podem elaborar postais ilustrados carimbando com carimbos de batata. Para isso podem escavar nas batatas árvores de Natal, estrelas... Em seguida molham os carimbos em tintas de várias cores.

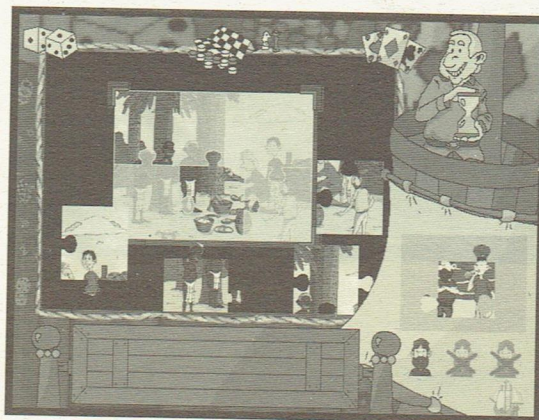
Estes postais podem ser distribuídos pelas crianças na rua às pessoas que passam, ou em lares da terceira idade.

ACTIVIDADE 2

Os marinheiros entraram num oceano desconhecido, até a sua fauna era diferente.

Organize com as crianças uma visita ao Oceanário. As crianças podem registar as principais diferenças entre a fauna dos principais oceanos.

ACTIVIDADE 3

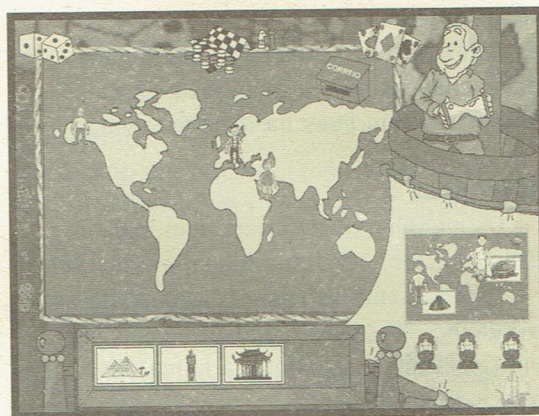
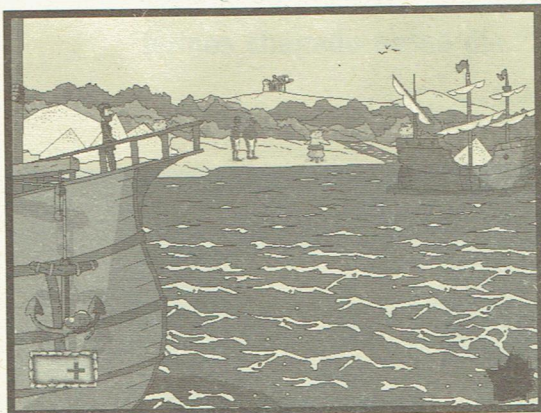
Com manga de plástico azul clara e arame faça com as crianças um túnel, onde pode recriar o oceano. Dentro desse túnel disponha por exemplo: tiras de plástico verde, para representarem as algas, utilize esponja para fazer os peixes, esferovite pintada para fazer as rochas, etc.

ACTIVIDADE 4

Os pilotos sentiam um certo embaraço porque não conheciam o Índico.

Também qualquer condutor, quando não conhece a estrada, tem que ir atento aos sinais de trânsito.

Peça às crianças que desenhem sinais de trânsito e em papel cenário desenham uma estrada, depois é só colocarem os sinais e com os carrinhos brincarem às corridas de automóveis. Talvez uma regra possa ser: ganha a criança que cumprir os sinais.

TERRA DA BOA GENTE

"Nova paragem! Novo povo! Vasco da Gama ordenou então a dois homens que tentassem comunicar com esta gente, demonstrando-lhe que vínhamos em paz e apenas queríamos abastecer-nos e fazer algumas trocas."
Ficámos aqui durante cinco dias. Demos a esta terra o nome de Terra da Boa Gente, e baptizámos aquele rio de Rio do Cobre, porque nos pareceu que este metal era muito abundante nesta região."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo é Álvaro Velho que necessita de uma mãozinha! A tarefa é completar um mapa, colocando nos sítios respectivos as casas típicas e construções do mundo. Para isso basta arrastar o postal indicado para cima do habitante de cada país... No caso do postal não ser necessário, coloca-se, rapidamente, dentro da caixa postal!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Como se fabrica o sal utilizando água do mar, A salinas portuguesas, O cobre e a sua utilização e um desafio: Fabrica-o tu mesmo (cristais de sal), utilizando água do mar ou fabricando água salgada.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Quando alguns homens desembarcaram na Terra de Boa Gente já se tinha juntado uma pequena multidão ao longo da praia".

Multidão é um nome colectivo.

Faça com as crianças um dicionário, começando pelos nomes colectivos e onde associe a imagem à palavra (disponível na pasta "Anexos" no CD-ROM).

ACTIVIDADE 2

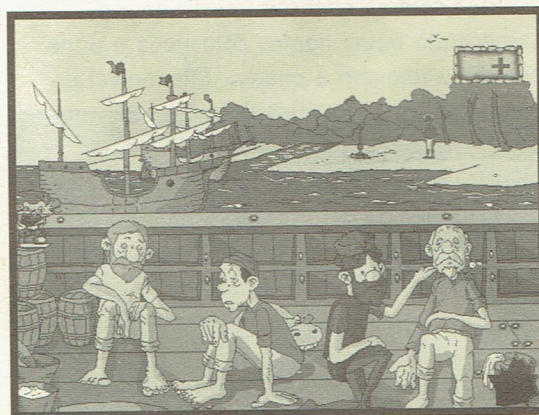
Vasco da Gama ordenou a dois homens que comunicassem com aquela gente pois queriam abastecer-se e fazer algumas trocas. Antigamente os produtos eram trocados, hoje essa troca é feita por dinheiro.

Organize com os crianças uma pequena loja aproveitando embalagens vazias e deixe as crianças realizarem entre elas situações de compra e venda.

ACTIVIDADE 3

O rio denominava-se Rio do Cobre. O cobre serve para fabricar os fios dos telefones. Com dois copos de plástico, por exemplo dos iogurtes, e um fio as crianças podem fazer um telefone. Para isso deve fazer um furo no fundo de cada copo e através desse furo prender—lhe o fio. Para que o "telefone" funcione bem é necessário que o fio esteja bem esticado e que as crianças falem mesmo dentro dos copos.

UM MAL TERRÍVEL, O ESCORBUTO

"Perto de um rio que baptizámos com o nome de Rio dos Bons Sinais, por nos parecer que a Índia já não estaria longe, contactámos com gentes simpáticas.
Ficámos neste local pouco mais de um mês. Para além do desejo de obter informações acerca da proximidade da Índia, o motivo que nos levou a tal atraso foi uma doença que afectou parte dos meus companheiros. Trata-se de uns inchaços nas mãos e pés e, sobretudo, das gengivas, que os impediam até de comer."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Os marinheiros são homens trabalhadores mas, para que possam trabalhar, têm de comer. O João, necessita de algo para comer! A tarefa é arrastar a comida para dentro do prato dele. Existe, no entanto, um pequeno senão! O João precisa de uma alimentação equilibrada! Existem quatro indicadores, quando estes se encontram preenchidos a verde está tudo bem com João, mas quando estão a laranja tem de se colocar comida desse grupo alimentar no prato.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: O escorbuto, A alimentação dos marinheiros e as suas deficiências, informações sobre uma alimentação equilibrada e os 5 grupos da alimentação.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Devagarinho se vai ao longe".

Organize com as crianças uma recolha de provérbios que pode incluir como apêndice do dicionário ilustrado.

ACTIVIDADE 2

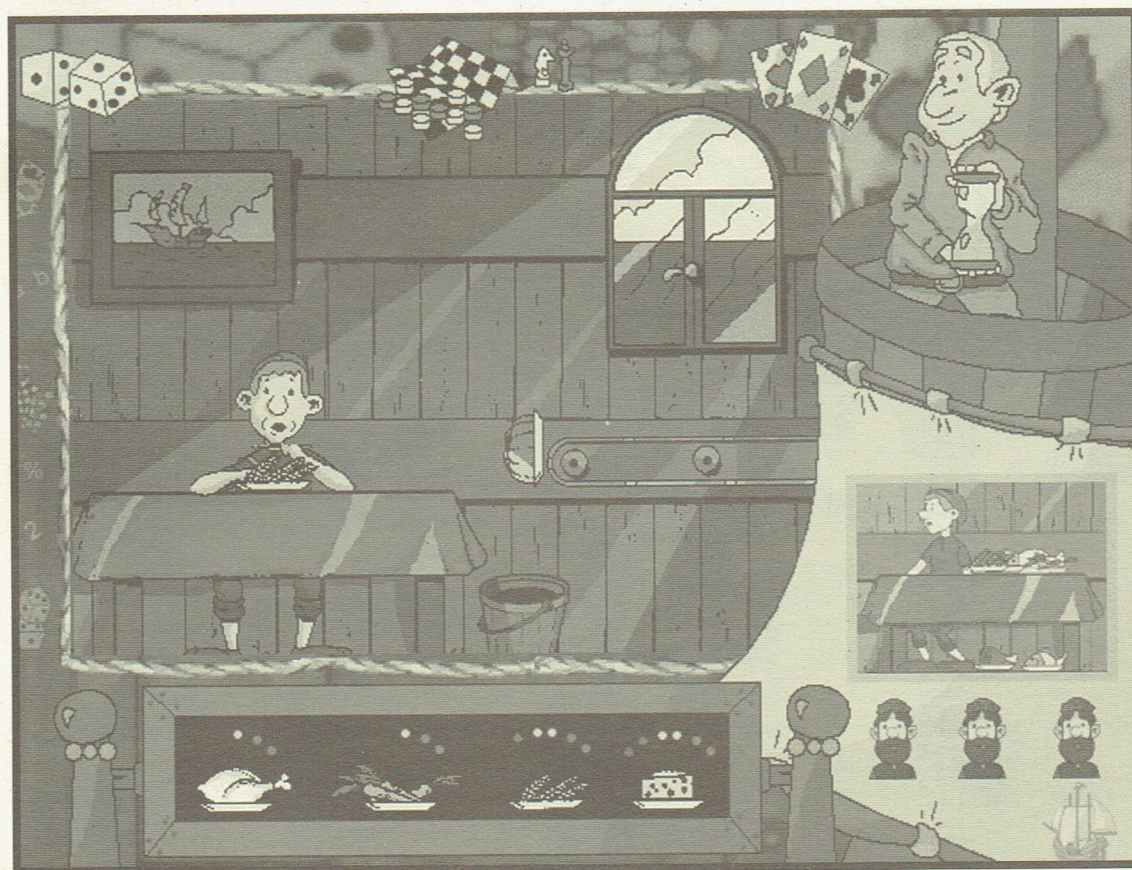
A doença dos marinheiros era provocada por falta de vitamina C.

Pode propor às crianças que elaborem cartazes sobre a higiene alimentar.

ACTIVIDADE 3

Peça às crianças que elaborem uma ementa equilibrada para estes marinheiros, não esquecendo que a sua doença era provocada por falta de vitaminas.

ACTIVIDADE 4

Proporcione às crianças a realização de uma entrevista a um médico subordinada ao tema "doenças provocadas pela falta de vitaminas e formas de prevenir outras doenças". Elabore com as crianças o questionário para a entrevista.

A ILHA DAS SURPRESAS

"Quando chegámos à ilha de Moçambique, na semana seguinte, todos nós nos apercebemos que tínhamos entrado num novo ambiente. Diversas mercadorias preciosas, desconhecidas ao longo de toda a costa africana, eram aqui abundantes.
"Esta ilha foi, de facto, um rol de surpresas. O primeiro surgiu nesta ilha de Moçambique, e obrigou-nos a ficar alerta e a não esquecer que estávamos em território desconhecido."

DESCOBRIR

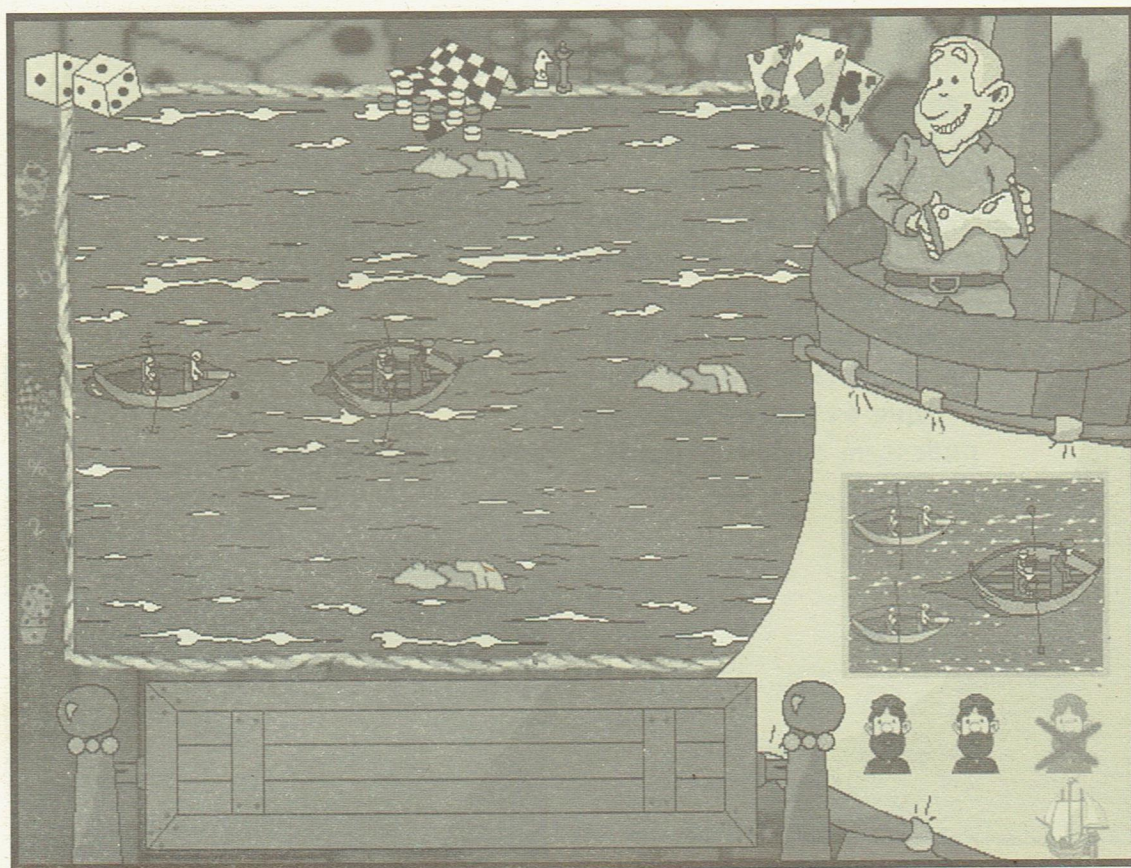
Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo, Vasco da Gama necessita de ajuda! Os inimigos estão a tentar atacá-lo, a tarefa será desviar a Batel de Vasco da Gama de forma a evitar os objectos que vão aparecendo no ecrã. Quando se chegar à nau Bérrio está-se são e salvo!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A descoberta do coco, A profissão de piloto e um desafio: uma receita para bolos de coco.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

As pessoas vestiam-se de um modo mais luxuoso, por isso deviam ter bonitos colares.

Faça com as suas crianças pulseiras e colares, para isso utilize fio de coco, massas coloridas, sementes ou miçangas (que se vendem em retrosarias).

ACTIVIDADE 2

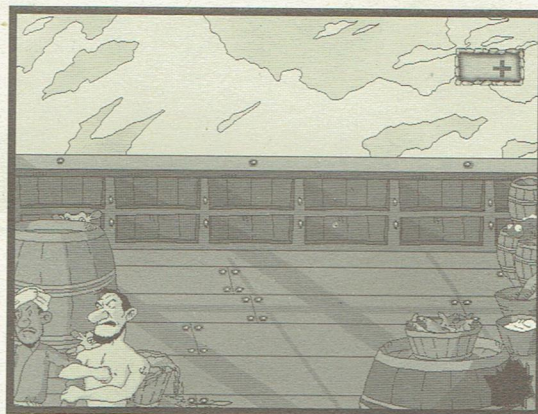
Um dos hipopótamos dá informações sobre o coco.

Organize com as crianças uma visita ao mercado para observarem outros frutos tropicais. Pode fazer o seguinte jogo: cada criança prova vários frutos e depois de olhos vendados e apenas pelo sabor deverá identificar os frutos.

ACTIVIDADE 3

Com a ajuda de um adulto as crianças podem construir maracas com cascas de coco colocando no seu interior materiais que produzam sons como por exemplo: feijão, pedrinhas, areia ...

A TÃO NECESSITADA ÁGUA

"Antes de partirmos, precisávamos de nos abastecer de água, mas a gente do porto da ilha de Moçambique tentou impedir-nos de a alcançarmos. Por este facto, fomos obrigados a desembarcar e a disparar os nossos canhões, de forma a afugentá-la e a permitir que os nossos homens pudessem encher os barris das naus."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

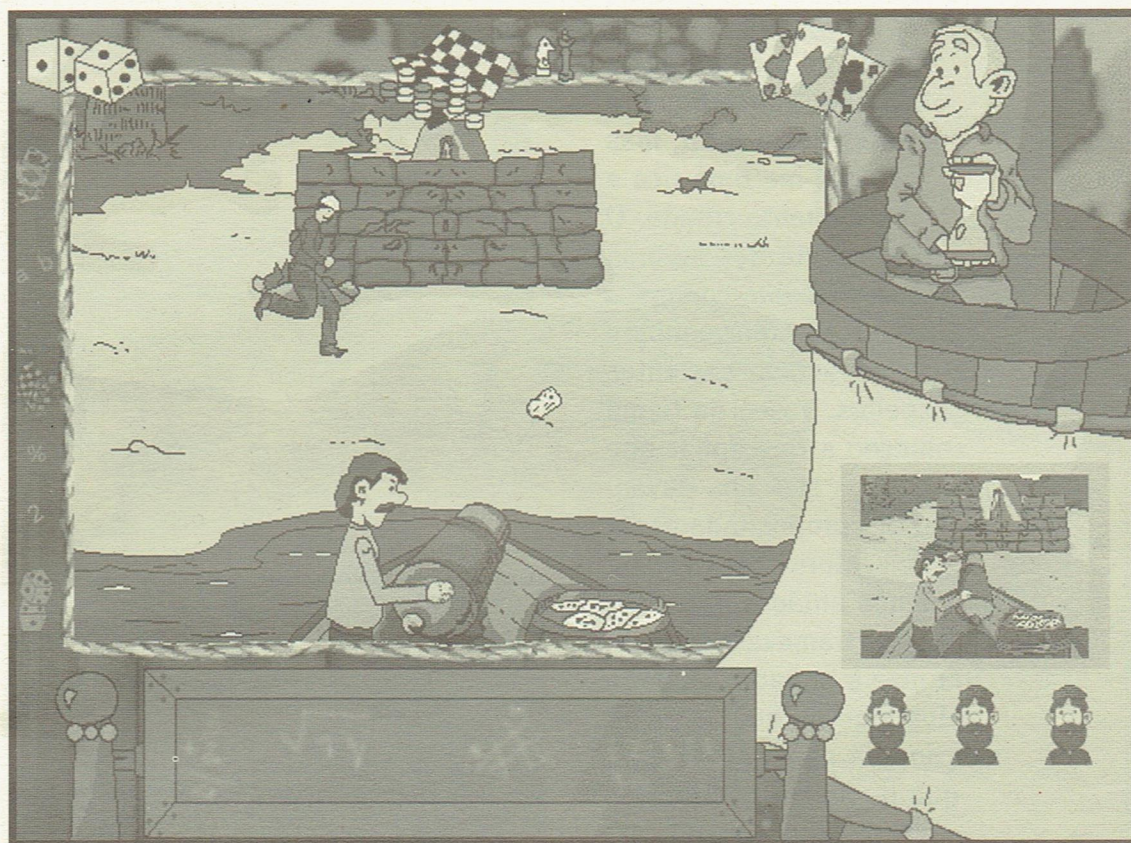
CAMALEÃO

O objectivo deste jogo é conseguir abastecer de água a armada. A tarefe consiste em ajudar Vasco da Gama e a sua tripulação a alagar a barricada que foi construída à frente de uma fonte. Tem de se acertar nos guardas e na barricada até que fique totalmente derrubada!

É necessário, claro está, uma boa pontaria!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: A água e O corpo humano e a água.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Meninos nunca se esqueçam, devemos ter *sempre cuidados com os estranhos*".

Peça às crianças que construam um regulamento que contenha os cuidados a ter com os estranhos que eventualmente os abordem.

ACTIVIDADE 2

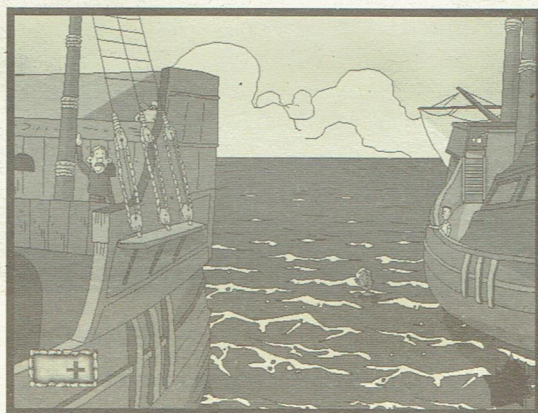
A armada tentou abastecer-se de água antes de partir mas teve algumas dificuldades.

Com água as crianças podem fazer a capa para isso mergulhe uma folha de papel reciclado em água e deite algumas gotas de tinta da china de cores variadas, sobre a folha. Deixe secar na horizontal.

ACTIVIDADE 3

As crianças podem um xilofone com água e vários recipientes de vidro, por exemplo copos de iogurte. É necessário deitar nos copos diferentes quantidades de água e depois com uma esferográfica podem tocar nos copos inventando melodias.

TRAIÇÃO A BORDO

"A etapa seguinte da nossa viagem foi Mombaça. Na verdade, pouco fiquei a conhecer deste local, mas pareceu-me uma rica e imponente cidade. O comportamento dos mouros que viajavam connosco desde Moçambique levantava bastantes suspeitas. Vasco da Gama começou a desconfiar que eles nos davam propositadamente informações falsas. Viemos então a descobrir que o rei tramava a captura da nossa armada, ajudado pelos mouros que seguiam nas nossas naus. Ainda bem que o capitão não se fiou nos seus conselhos!"

DESCOBRIR

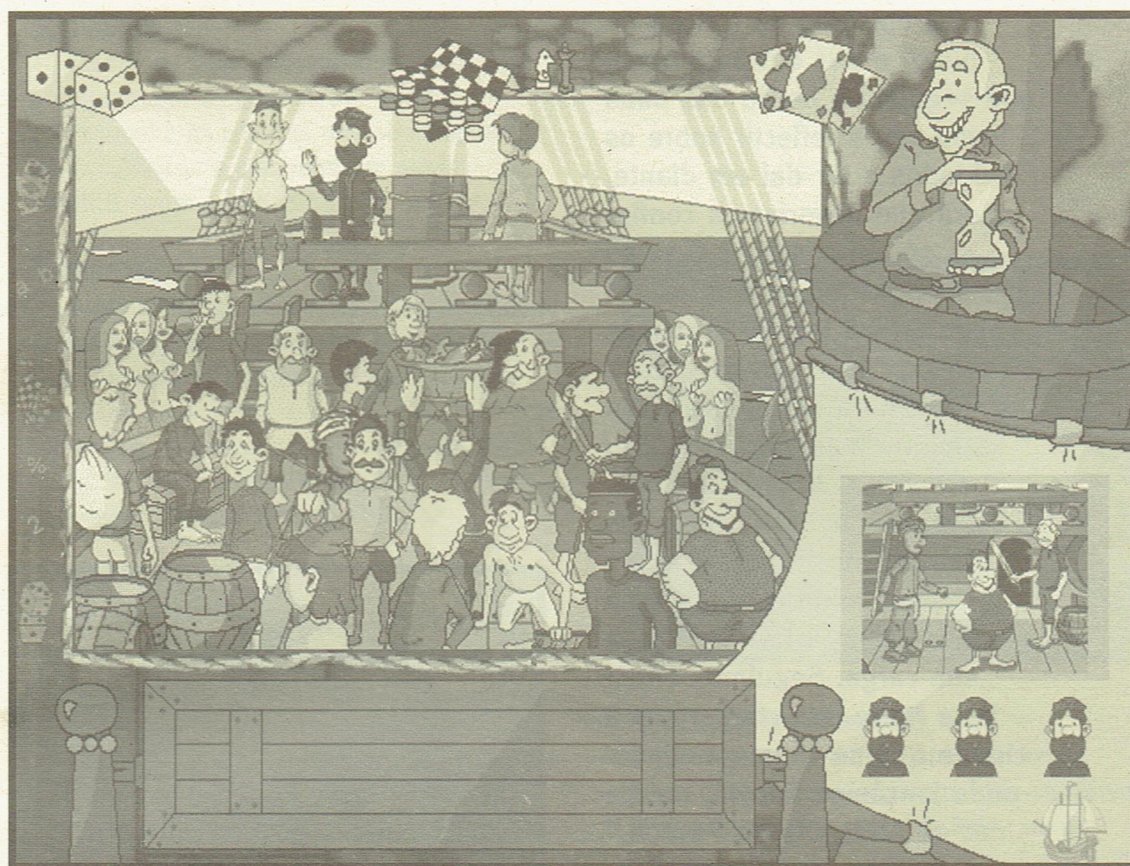
Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Vasco da Gama sabe que existe um traidor escondido a bordo da nau mas não consegue encontrá-lo! O objectivo é conseguir localizá-lo para que seja expulso, se não a aventura acaba-se!

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Os nós dos marinheiros.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Os portugueses não entraram no porto de Mombaça".

Proponha às crianças que decalquem o mapa de Portugal e nele assinalem os principais portos.

ACTIVIDADE 2

Se na altura houvesse facilidade nas comunicações, os marinheiros não necessitavam dos pilotos traidores. Agora os navios têm comunicações rádio e radar mas anteriormente utilizavam o código morse.

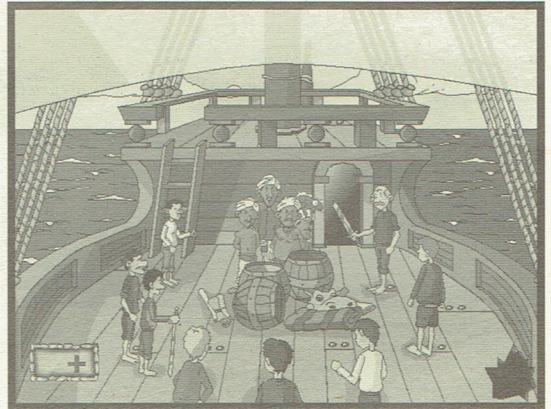
As crianças podem estabelecer comunicações entre si utilizando este código e uma campainha ou uma melódica (disponível na pasta "Anexos" contida no CD-ROM).

ACTIVIDADE 3

Também os faróis servem para ajudar na orientação dos navios durante a noite.

Organize com as crianças uma visita a um farol.

ABORDAGEM ÀS NAUS

"O episódio da traição do piloto e dos outros mouros que seguiam a bordo das naus levou-nos a reflectir sobre os cuidados a ter daí em diante. Será que deveríamos confiar só em cristãos? E se só encontrássemos mouros até chegarmos à Índia? Sabíamos que precisávamos de pilotos ou guias para nos indicarem o caminho mais rápido para o nosso objectivo. Entretanto, defrontámos duas embarcações mouras, tendo conseguido capturar uma delas, com a tripulação e a sua carga. Seguimos então para Norte, até chegarmos à cidade que se chama Melinde, onde lançámos âncora, no dia 15 de Abril, Dia de Páscoa."

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Neste jogo há que apanhar dezassete marinheiros que se mandaram ao mar. Para isso basta movimentar a batel que se encontra no fundo do ecrã de forma a colocá-la junto aos marinheiros.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor-de-rosa, tem-se acesso a informação sobre: A caminho das mercadorias desejadas.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

"Vasco da Gama decidiu que devia arranjar quem os guiasse até à Índia".

Proponha às crianças que se imaginem guias turísticos e elaborem um roteiro turístico sobre a sua terra.

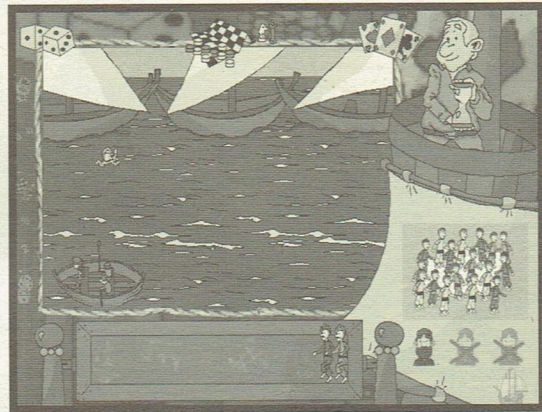
ACTIVIDADE 2

A propósito da Páscoa as crianças podem pintar ovos. Para isso devem esvaziar os ovos fazendo pequenos orifícios na casca por onde sai a gema e a clara. Seguidamente pintam os ovos e penduram—nos em ramos secos de árvores decorando ainda os ramos com laços feitos de fitas de tecido.

ACTIVIDADE 3

As crianças e os adultos podem fazer folares de Páscoa. Para isso utilize a seguinte receita:

Ingredientes:

750 g de farinha; 250 g de massa de pão; 375 g de açúcar; 7,5 cl. de leite (mal medido); 6 g de canela; 6 g de erva-doce; º de cálice de aguardente; raspa de casca de laranja; 7,5 cl. de azeite; 1 casca de limão ou laranja; 5 a 6 ovos (conforme o tamanho).

Modo de preparação:

Coze-se a erva-doce num pouco de água. Côa-se esta água e guarda—se. Ferve-se o azeite com a casca de limão ou de laranja. Peneira-se a farinha para um alguidar e junta-se-lhe o pão em massa, o leite, a canela, o açúcar, a aguardente, a raspa da casca de laranja e vão-se amassando estes ingredientes, primeiro com a água de cozer a erva-doce e depois com os ovos, juntando-os à medida que a massa os vai absorvendo. Quando a massa fizer bolhas, polvilha-se com mais farinha, tapa-se com um cobertor e deixa-se levedar durante 24 horas. Em seguida, e sempre com a ajuda de farinha, divide-se a massa em vários bocados de modo a fazerem-se bolos redondos com o diâmetro de 10 a 12 cm. Colocam-se em tabuleiros, deixam-se levedar um pouco e cozem-se em forno forte. À medida que os bolos forem saindo do forno pincelam-se com ovo batido. Na Páscoa, estes bolos tomam o característico aspecto dos folares colocando-se um ovo cozido na parte superior e prendendo-o com tiras de massa.

MELINDE

Ao contrário do que sucedera em Mombaça, as coisas correram bem em Melinde. O rei da terra mostrou ser sincero na amizade que nos ofereceu, o que aceitámos, após alguma desconfiança inicial.
Os contactos foram muito cautelosos de início, tendo o encontro entre Vasco da Gama e o rei decorrido a meio caminho entre a nossa armada e a cidade. Após uma troca de presentes e saudações, ganhámos alguma confiança e pudemos conhecer melhor o porto e a cidade.

DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

O capitão-mor precisa de um piloto experiente para prosseguir a sua viagem, mas o rei da cidade só lhe fornece esse piloto se se conseguir identificar todas as metades que faltam ao objecto que se encontra no centro do ecrã.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor-de-rosa, tem-se acesso a informação sobre: O conceito de metade, e A simetria dos objectos.

Vamos brincar e aprender...

ACTIVIDADE 1

Álvaro Velho diz que Melinde era uma cidade rica e agradável.

Organize com as crianças uma lista de alterações que eles gostassem de ver na sua terra para que ela se tornasse mais agradável e tivesse um bom ambiente.

ACTIVIDADE 2

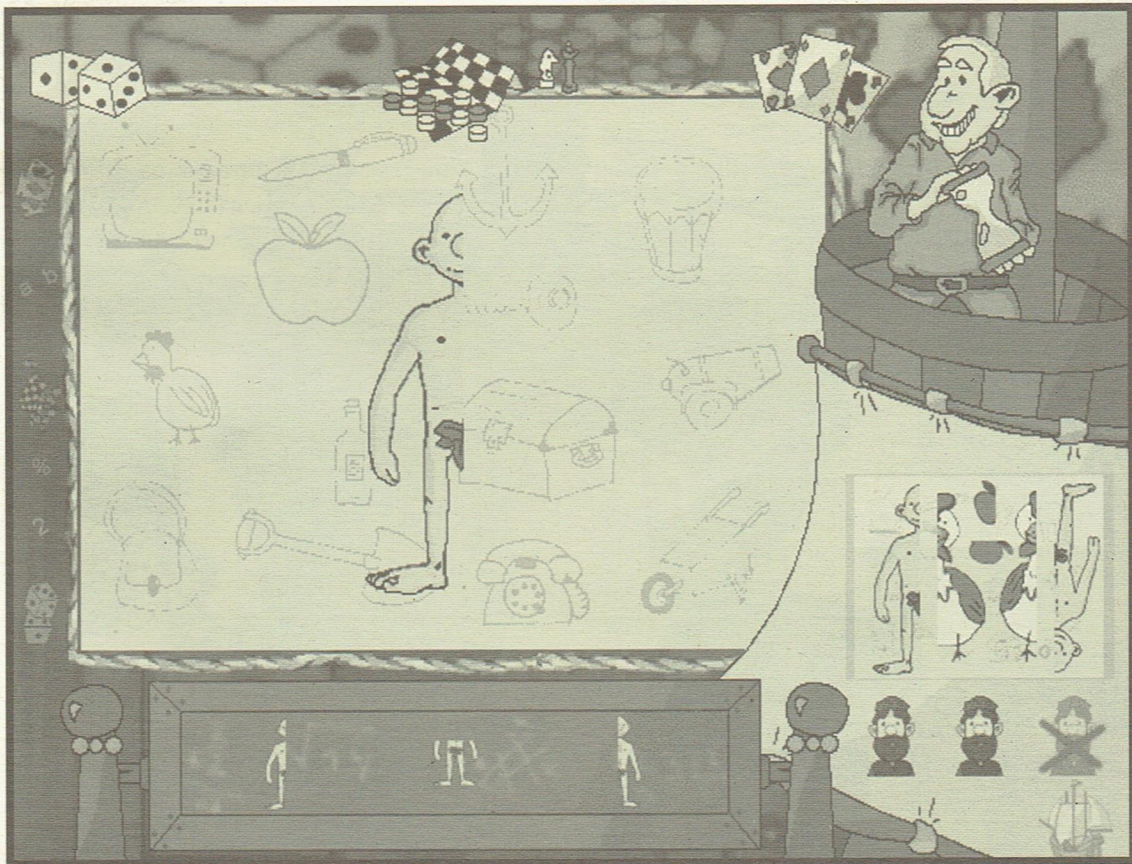
Depois de nove meses de viagem e de muitas pausas despediram-se de Melinde.

Nove meses é o tempo de gestação de um bebé. As crianças podem recolher informações sobre a reprodução humana.

Podem perguntar aos avós como, é que quando vinham os bebés, os seus pais lhes explicaram de onde eles vinham

ACTIVIDADE 3

Um dos hipopótamos fala da simetria dos objectos.

As crianças podem, com facilidade, fazer simetrias. No meio de uma folha de papel resistente, previamente dobrada em duas partes, as crianças colocam vários borrões de guache. Depois dobram novamente a folha pelo vinco e pressionam a folha dobrada com a mão. Ao abrirem têm um desenho simétrico.

ATÉ QUE ENFIM, A ÍNDIA!

"Esta última viagem foi fácil de percorrer, uma vez que o piloto que o rei de Melinde nos cedera, conhecia muito bem a rota. Demorámos menos de um mês a atingir a Índia. À medida que se aproximava o final da viagem, crescia a expectativa sobre o que iríamos encontrar."
No dia 20 de Maio, finalmente, o piloto reconheceu a costa e disse que as montanhas que estavam à nossa frente eram vizinhas da grande cidade de Calecute. A Índia, finalmente!"

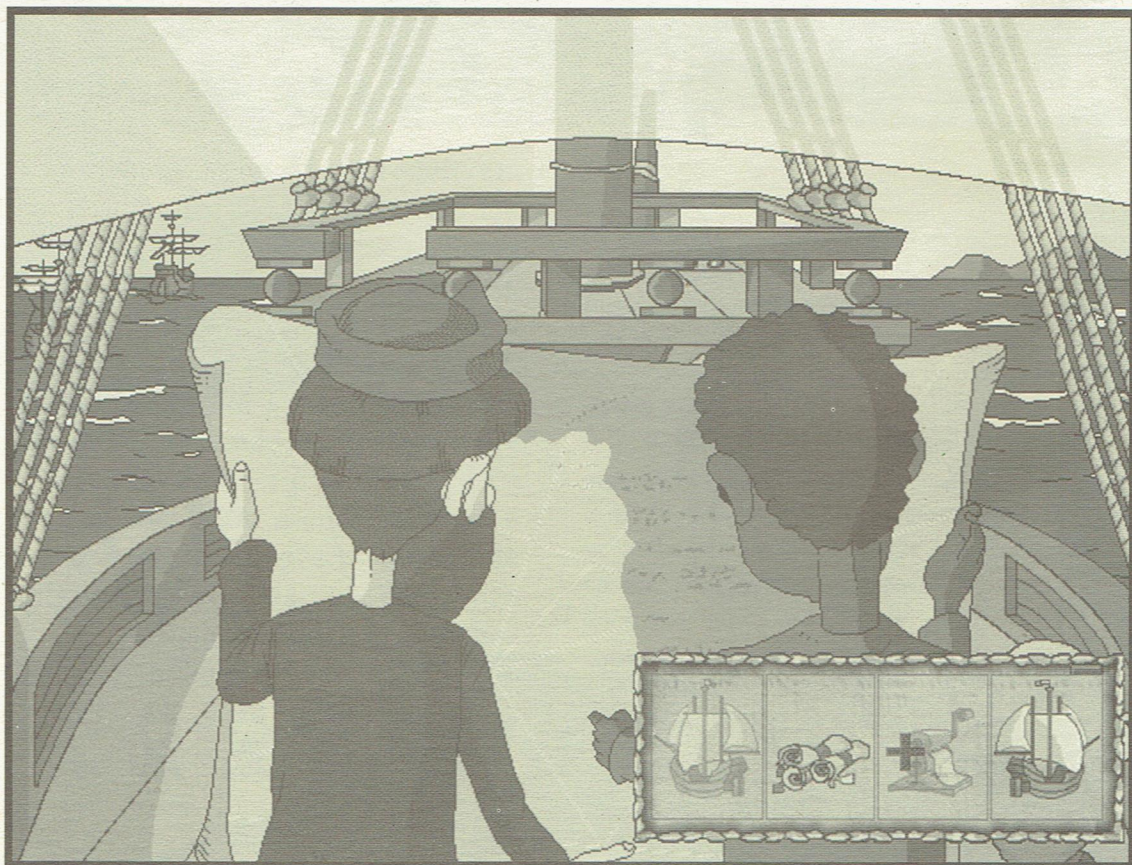
DESCOBRIR

Clicando em cinco pontos do ecrã Descobrir acontecerão animadas e divertidas brincadeiras.

CAMALEÃO

Quase, quase a chegar à Índia eis que surge um grande dilema! Os trajes que se encontram neste jogo estão todos misturados e há que colocá-los nos sítios certos. Nada mais fácil do que arrastar as peças até ao centro do ecrã.

HIPOPÓTAMO MOLENGÃO

Clicando nos engraçados hipopótamos cor de rosa, tem-se acesso a informação sobre: Trajes típicos dos povos encontrados, Degradados nas missões e As serras.

Vamos brincar e aprender...

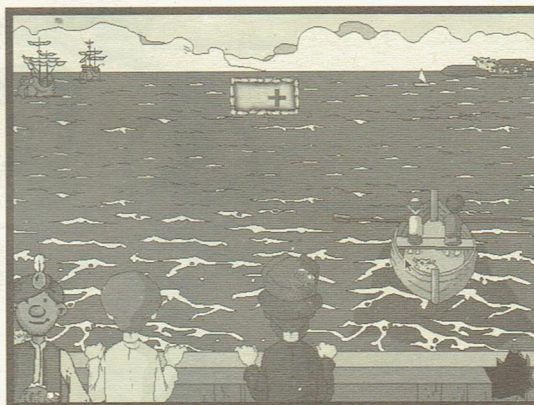
ACTIVIDADE 1

Ao chegarem à Índia os portugueses encontraram uma grande variedade de especiarias. As crianças podem construir uma árvore decorativa utilizando as especiarias para a sua elaboração. Com vários paus de canela colados podem construir o tronco, que fixam num pequenino vaso. No cimo do tronco colam uma bola de ping-pong na qual vão colando grãos de pimenta de várias cores, anis estralado, cravinho ... e se quiserem podem ainda salpicar a copa da árvore com flores secas.

ACTIVIDADE 2

O sari é normalmente confeccionado em seda natural. Com as crianças crie bichos-da-seda e acompanhe as suas metamorfoses. Como registo pode utilizar o anexo 5. Também pode solicitar às crianças que pesquisem sobre outros animais que tal como o bicho-da-seda passam por metamorfoses.

ACTIVIDADE 3

Com as crianças pode organizar uma dramatização da chegada dos portugueses à Índia. Para isso comece por pedir às crianças que investiguem como se vestiam as pessoas nessa região, utilizando as informações existentes num dos hipopótamos. Depois prepare com elas os trajes, os cenários, as músicas e socialize esta dramatização a toda a escola.

ACTIVIDADE 4

Um dos principais alimentos dos indianos é o arroz. Peça às crianças que investiguem sobre o valor nutricional deste alimento.

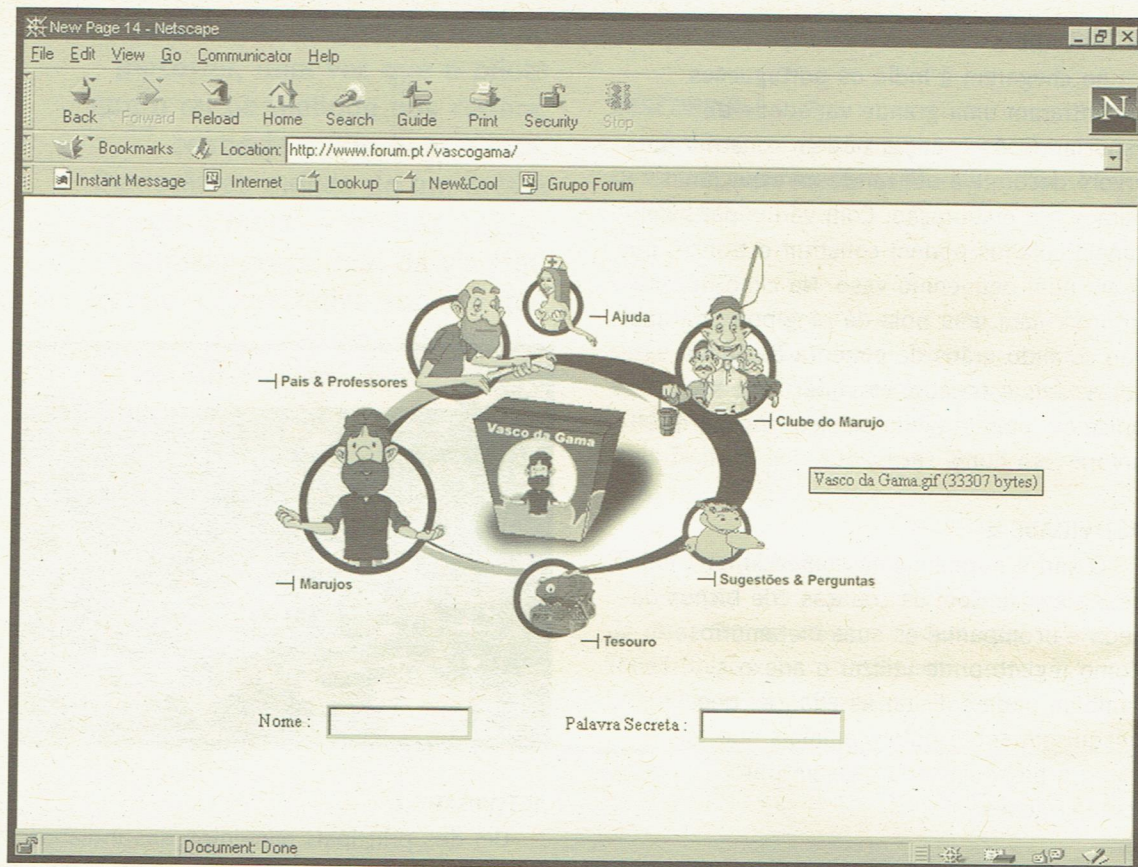
As crianças podem com a ajuda de um adulto confeccionar um gostoso arroz doce onde entra uma das especiarias: a canela.

Ingredientes:

1 litro de leite, 1 casca de limão, 1 dl de água, 50 g de arroz de grão redondo, 100 g de açúcar, canela em pó.

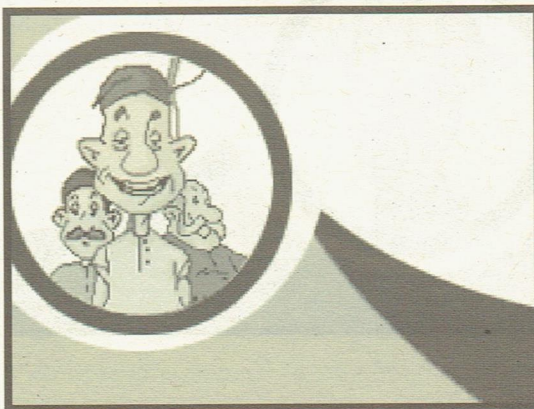
Preparação:

Ferva o leite com a casca do limão. Entretanto leve um tacho ao lume com a água. Assim que ferver junte o arroz bem lavado e escorrido. Deixe o arroz cozer durante 3 a 4 minutos. Depois vá adicionando o leite, a pouco e pouco e mexendo sempre. Quando todo o leite for absorvido pelo arroz, o que leva cerca de uma hora junte o açúcar. Deixe ferver mais 2 minutos e deite em travessas ou pratinhos e enfeite com canela em pó.

http://www.forum.pt/vascogama

As tecnologias emergentes proporcionam novas e excitantes oportunidades para a criação de produtos educacionais. Uma das mais faladas é, sem dúvida, a Internet. Esta propicia a interligação de informações e culturas entre milhões de pessoas, tornando-se assim um importante auxilio à educação.

Neste sentido criámos um site que pretende apoiar todos os que aceitarem o desafio de "navegar" rumo à Índia. Este é o local privilegiado de comunicação entre os jogadores, e entre estes e a equipa que concebeu "Vasco da Gama, A Grande Viagem", possibilitando um intercâmbio criativo, pedagógico e universal.

MARUJOS

Esta secção pretende ajudar, em qualquer momento, os jogadores mais jovens. Nela constam dicas que podem ser úteis para progredir no jogo, bem como um espaço de conversa no universo dos próprios utilizadores. Aqui poderão surgir novas amizades e a verdadeira comunidade que se pretende.

CLUBE DO MARUJO

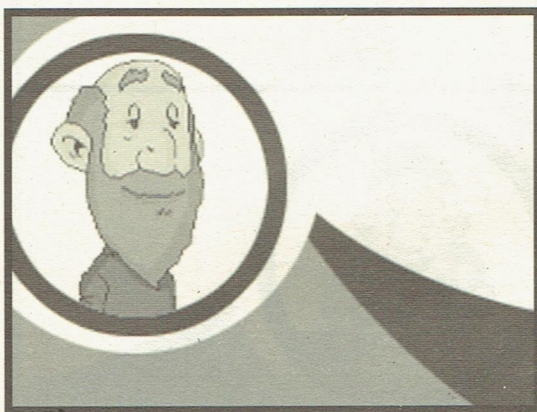
A importância um Clube do Marujo traduz-se na criação de um sentido de pertença a uma grande família de utilizadores. Por isso, pretendemos que este clube sirva para albergar actividades exclusivas para os seus membros, abrindo portas para uma maior interactividade.

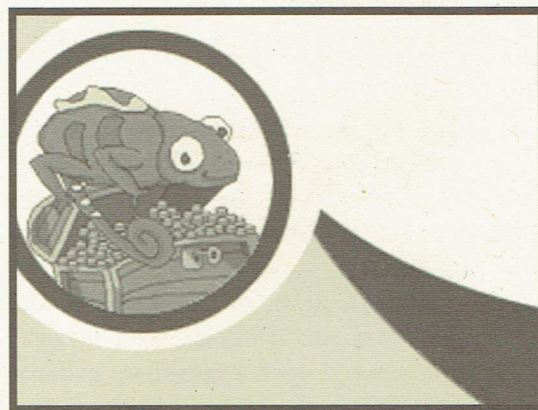
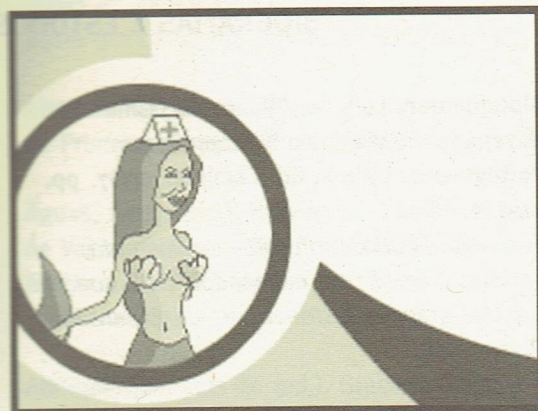
Ser sócio deste Clube permite ainda ter acesso aos inúmeros jogos que estarão disponíveis para download na secção do 'Tesouro', fazendo com que "A Grande Viagem" não termine na chegada à Índia (CD-ROM) e traga Vasco da Gama e os seus homens de regresso a Lisboa.

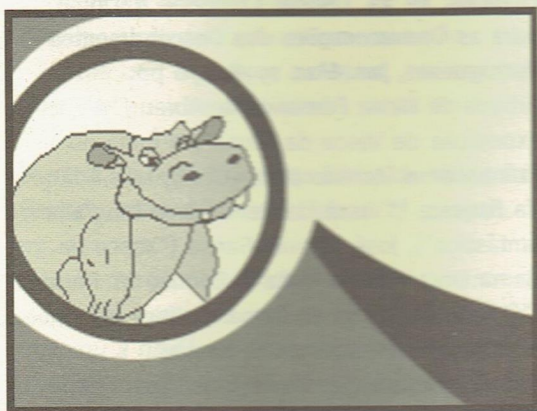
Isto tudo, só com a contrapartida da fidelidade dos novos marujos honorários!

PAIS & PROFESSORES

Esta secção pretende dar apoio directo aos educadores, pais e professores, a fim de facilitar a utilização do CD-ROM como ferramenta de lazer e aprendizagem.

Neste sentido, aqui encontra-se uma explicação do jogo e das suas possibilidades didácticas e pedagógicas, assim como um fórum para partilha de problemas e ainda informações e experiências adquiridas ao longo da utilização deste produto.

TESOURO

O utilizador encontrará aqui todas as animações, jogos, descobertas, informações e uma nova cantiga que fazem parte da viagem de regresso a Lisboa. Todo o processo de download encontrar-se-à devidamente explicado, incluindo todas as instruções de instalação de cada nova etapa.

AJUDA

Secção que explica todo o funcionamento do site e conterá as respostas às perguntas mais frequentes sobre o produto e o próprio site.

SUGESTÕES & PERGUNTAS

Espaço onde todos os utilizadores e educadores poderão deixar as suas sugestões, novas ideias e melhoramentos que serão analisados e enquadrados em futuros projectos.

A secção de perguntas permitirá esclarecer dúvidas levantadas pela comunidade dos utilizadores.

Este é o nosso endereço. Visite-nos.

http://www.forum.pt/vascogama

GUIA BIBLIOGRÁFICO

BIOGRAFIAS E ESTUDOS SOBRE VASCO DA GAMA

Albuquerque, Luís de. "Vasco da Gama" In Navegadores, Viajantes e Aventureiros Portugueses. Lisboa: Ed. Caminho, 1987, pp. 94-122.
Pequeno estudo, profusamente ilustrado, sobre a biografia do navegador, da autoria de um dos grandes historiadores da Expansão Portuguesa.

Aragão, A. C. Teixeira de. Vasco da Gama e a Vidigueira: estudo histórico. Lisboa: Imp. Nacional, 1898, 303 p.
A primeira grande biografia de Vasco da Gama, editada por ocasião do 4º Centenário da viagem. Obra clássica e ainda de grande utilidade, embora ultrapassada em vários aspectos.

Bouchon, Geneviève. Vasco da Gama. Lisboa: Terramar, col. "Da História", 1998, 341 pp.
Obra rigorosa e fiável, de leitura muito agradável, com o aparato crítico e erudito reduzido ao mínimo. A autora é uma grande especialista da História do Índico, conhecedora das fontes e da cultura portuguesa. Boa tradução, embora com alguns deslizes de toponímia e antroponímia.

Cortesão, Armando. O mistério de Vasco da Gama. Lisboa: Junta de Investigações do Ultramar, Agrupamento de Estudos de Cartografia Antiga, 1973, 195 pp.
Estudo controverso, embora de importância central, sobre as alegadas viagens de Vasco da Gama anteriores à odisseia de 1498, da autoria de um dos grandes nomes da historiografia dos Descobrimentos.

Duchac, René Virgil. Vasco de Gama: o orgulho e a ferida. Lisboa: Gradiva, 1998, 165 pp.
Estudo interessante e recente sobre a figura e o mito de Vasco da Gama, escrito por um professor de Filosofia, que não conhece a língua nem a cultura portuguesa, o que obriga o leitor a algumas cautelas.

Fonseca, Luís Adão da. Vasco da Gama: o homem, a viagem, a época. Lisboa: Expo 98, 1997, 384 pp.
Obra paradigmática do Centenário que se comemora no presente ano, escrita por um importante historiador da actualidade. Muito ilustrada (embora exista em versão reduzida), com uma excelente bibliografia no final. Rigorosa, embora contendo alguns erros. Contém o relato de Álvaro Velho em apêndice.

Oceanos, nº 33, Lisboa: Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses, Jan.-Mar. 1998, 176 pp.
Artigos de Maria Fernanda de Abreu ("A expedição de Vasco da Gama e a Índia no Romantismo literário português"), Luís Adão da Fonseca ("Vasco da Gama: uma biografia fantástica"), José Manuel Garcia ("Vasco da Gama em terras da Índia"), Carmen M. Radulet ("O feito de Vasco da Gama: política nacional e reflexos internacionais"), Sanjay Subrahmanyam ("Profecias e feitiços: Gaspar Correia e a primeira viagem de Vasco da Gama") e John Villiers ("Vasco da Gama, o Preste João e os cristãos de S. Tomé").
Número especial da revista da Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses dedicado a Vasco da Gama.

Subrahmanyam, Sanjay. A carreira e a lenda de Vasco da Gama. Lisboa: Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses, 1998, 487 pp.
Importante, embora polémica obra sobre a figura do navegador e da construção do mito, desde o século XVI aos nossos dias. Aparato crítico e erudito, o que torna a leitura, por vezes, pesada. O autor, de nacionalidade

indiana, é um importante historiador da Expansão Portuguesa, conhecendo a língua e a cultura nacionais.

Obras de Náutica sobre a primeira viagem de Vasco da Gama

Coutinho, Gago. A Náutica dos Descobrimentos. Lisboa: Agência Geral do Ultramar, 1951-52, 2 vols. ("O Descobrimento do caminho marítimo para a Índia", I, pp. 319-333; "O Diário da primeira viagem de Vasco da Gama à Índia", I, pp. 364-425; "Discussão sobre a rota seguida por Vasco da Gama entre Santiago e São Brás", I, pp. 334-363; "A rota de Vasco da Gama nas 'Lendas da Índia", I, pp. 426-451; "A rota de Vasco da Gama n'Os Lusíadas" (nota), II, pp. 196-200 e "Ela não viajou com Vasco da Gama..." (nota), II, p. 200-208).
Ensaios fundamentais sobre as questões náuticas que envolvem a viagem, escritos por uma das grandes autoridades nesta matéria.

Ferrand, Gabriel. "O piloto árabe de Vasco da Gama". Vasco da Gama, Lisboa: nº 3, 1926, pp. 152-172.
Pequeno e pioneiro trabalho sobre o piloto de Vasco da Gama, onde pela primeira vez se colocou a hipótese de se tratar de Ibn Mâdjid. Esta tese veio, contudo, a ser abalada por estudos posteriores.

Machado, José Pedro. "Terras de além: no relato da viagem de Vasco da Gama". Revista da Universidade de Coimbra, 37, 1992, pp. 323-347.
Interessante e útil artigo, com uma listagem alfabética de todos os topónimos do relato de Álvaro Velho, com a respectiva identificação e com o devido aparato crítico.

Silva, Luciano Pereira da "O 'roteiro' da primeira viagem do Gama e a suposta conjuração" In Obras Completas, Lisboa: Agência Geral das Colónias, vol. III, 1946, pp. 127-160.
Importante ensaio, afirmou definitivamente a versão que é hoje consagrada e aceite, no que toca às peripécias da viagem e ao valor do relato de Álvaro Velho, que chegou a ser posto em causa por diversos historiadores.

Algumas edições do relato da Primeira Viagem (Álvaro Velho)

Águas, Neves (ed.). Roteiro da primeira viagem de Vasco da Gama. Mem-Martins: Ed. Europa-América, Col. "A aventura portuguesa", nº 1, 1987, 106 pp.

Albuquerque, Luís de (ed.). Grandes Viagens Marítimas. Lisboa: Alfa, col. "Biblioteca da Expansão Portuguesa", nº 1, 1989, pp. 7-78.

Albuquerque, Luís de (ed.). Relação da viagem de Vasco da Gama. Lisboa: Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses, 1988, 101 pp.

Garcia, José Manuel (ed.). Viagens dos Descobrimentos. Lisboa: Presença, 1983, pp. 159-211.

Machado, José Pedro e Viriato Campos (eds.). Vasco da Gama e a sua viagem de descobrimento. Lisboa: Câmara Municipal, 1969, 271 pp.

Bibliografias sobre Vasco da Gama

Dornato, Ernesto. "Vasco da Gama na Biblioteca da Universidade de Coimbra". Biblos, I, 1925, pp. 58-62.

Pinto, Paulo Jorge de Sousa e Ana Fernandes Pinto. "Vasco da Gama na História e na Literatura/ Ensaio Bibliográfico". Mare Liberum, nº 15, Lisboa: Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses (no prelo).

Silva, Anabela Trindade Correia da. "Notícia da bibliografia sobre a figura e feitos de Vasco da Gama". Panorama, nº 31, IV série, 1969, pp. 92-96.

CANÇÃO DA PARTIDA

JOSÉ JORGE LETRIA/
CARLOS ALBERTO MONIZ

Já corria o mês de Julho
desse ano tão distante
quando a armada do Gama
se fez ao mar confiante

E o Restelo, nesse dia,
engalanou-se p'rá festa
para ver partir as naus
da nova canção de gesta

REFRÃO
LÁ VAI O GAMA NO MAR
COM UM POVO
E UM RUMO NOVO
CONSIGO A NAVEGAR

Aparelharam-se as naus
rumo à Índia distante
levando a bordo
ampulhetas
mais bússola e quadrante

E na hora da partida
depois de fazer aguada
olhou os céus e largou
do Gama a vistosa armada

REFRÃO
LÁ VAI O GAMA NO MAR
COM UM POVO
E UM RUMO NOVO
CONSIGO A NAVEGAR

LÁ VAI O GAMA NO MAR

O NATAL EM NATAL

JOSÉ JORGE LETRIA/
CARLOS ALBERTO MONIZ

Com Dezembro a findar
nesse rumo sem igual
houve a bordo quem
lembrasse
que era tempo de Natal

Rezou-se a missa, cantou-se
esqueceu-se a dor e o mal
e à nova terra encontrada
deu-se o nome de Natal

REFRÃO
NUMA VIAGEM SEM IGUAL
FESTEJOU-SE NO NATAL
O DIA DE NATAL
COM A CONSOADA
TEMPERADA PELO SAL

Nesse Dezembro maior
que os outros do calendário
alguém disse que a viagem
é mais dura que o calvário

E Natal que é tão longe
viu o sinal da cruz
e festejou sem o saber
o nascimento de Jesus

REFRÃO
NUMA VIAGEM SEM IGUAL
FESTEJOU-SE NO NATAL
O DIA DE NATAL
COM A CONSOADA
TEMPERADA PELO SAL

CHEGADA À ÍNDIA

JOSÉ JORGE LETRIA/
CARLOS ALBERTO MONIZ

Quase um ano volvido
eis que a Índia já se avista
é Maio de noventa e oito
temendo os mouros a
conquista

Vai a terra um degredado
p'ra saber o que os espera
nesse mês que em Portugal
sempre foi de Primavera

REFRÃO
EIS A ÍNDIA, ATÉ QUE ENFIM
ONDE MANDA O SAMORIM

João Nunes desembarca
cumprindo as ordens do
Gama
e a voz que ouve distante
é Portugal que o chama

Nessas paragens longínquas
quem manda é o samorim
e a malta das naus já grita:
"É a Índia, até que enfim!"

REFRÃO
EIS A ÍNDIA, ATÉ QUE ENFIM
ONDE MANDA O SAMORIM

Patrocínios

Grupo de Trabalho do Ministério da Educação
para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses

Comissão Nacional para as Comemorações
dos Descobrimentos Portugueses

Agradecimentos

Academia das Ciências de Lisboa

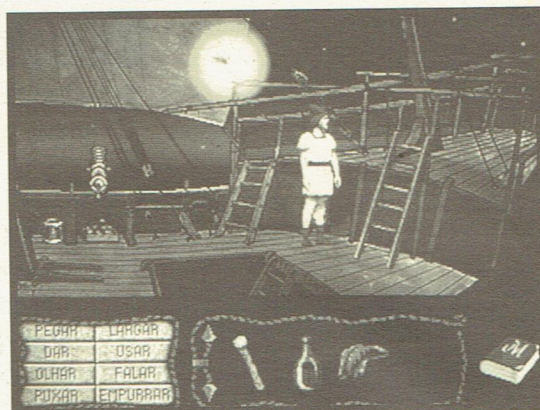
Fundação da Casa de Bragança

Museu Nacional de Arte Antiga

Museu Militar

Parque Expo, S.A.

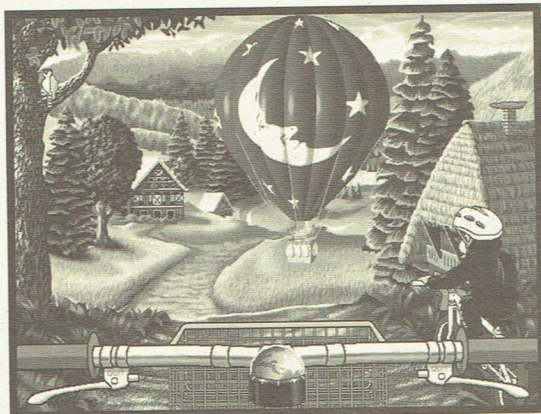
AVENTURAS DA PEREGRINAÇÃO

As "Aventuras da Peregrinação", o primeiro CD-ROM da colecção Jogos dos Descobrimentos, tem por base a viagem relatada por Fernão Mendes Pinto na "Peregrinação". Este CD é composto por

duas partes distintas, sendo uma constituída pelo Jogo e outra pela Vida e Obra do autor, complementada com informação vária sobre a época dos Descobrimentos.

A GRANDE AVENTURA

Ajuda Jubileu a salvar o Planeta
(disponível Inverno 98)

Jubileu, um chimpanzé que anda de bicicleta, conduz as crianças numa pesquisa para salvar o Planeta antes que seja tarde demais!

Os "Só Eu's" estão a estragar tudo! Da Floresta Tropical à Cidade, das Planícies

Africanas à Grande Barreira de Coral, o jogador terá de procurar objectos escondidos, jogar divertidos jogos e dar sugestões para eliminar problemas globais como a chuva ácida, a desflorestação e a destruição dos recifes de coral!

A Grande Aventura, criado em associação com o Jane Goodall Institute, leva as crianças, a partir dos 6 anos, a ajudar a resolver os principais problemas ambientais no mundo.

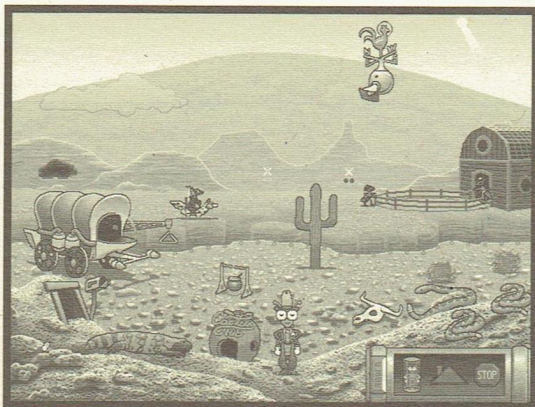
PARA MAIS INFORMAÇÕES
AV. DUQUE DE LOULÉ, 44 — 1050-091 LISBOA
0 800 20 22 67

FAZ DE CONTA... (Colecção)

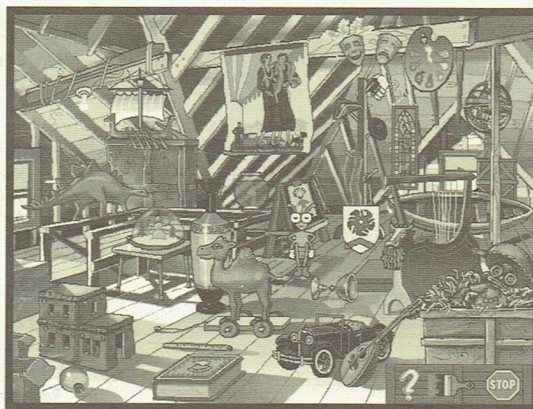
A colecção "Faz de Conta...", para crianças a partir dos três anos, leva-as a conhecer e a explorar de uma forma divertida o Espaço (volume I), o Passado (volume II) e os Países (volume III).
O simpático Flash, o pirilampo, é o guia de cada um dos CD's. Flash explica como tudo funciona, tornando estes deliciosos CD-ROM muito fáceis de utilizar, basta clicar no rato. Incluem um programa de pintura.

VAMOS BRINCAR NO ESPAÇO... (VOL. I)
(disponível Inverno 98)

Explora os nove planetas do nosso Sistema Solar. A partir de um misterioso sótão onde surpresas e aventuras se escondem por detrás de cada objecto pode explorar-se os nove planetas do Sistema Solar.

Clicando nos objectos, estes levam a novos e fascinantes lugares. Cada cenário está repleto de divertidas animações, interessantes personagens, factos fascinantes e palavras divertidas que são pronunciadas e escritas.

VAMOS BRINCAR NO PASSADO... (VOL. II)
(disponível Primavera 99)

Este Cd convida a uma viagem no tempo com Flash, o pirilampo!

Desde a era em que os dinossauros dominavam a Terra, até uma feira medieval com cavaleiros e míticos dragões. Há ainda a possibilidade de se explorar os templos de primitivas civilizações, mergulhar nas descobertas do Renascimento italiano e actuar num teatro dos anos vinte. Mas há mais, muito mais para descobrir!

MUITOS PAÍSES PARA BRINCAR. (VOL. III)
(disponível Primavera 99)

Tendo mais uma vez Flash como anfitrião, este Cd dá a conhecer nove países de uma forma divertida.

É a possibilidade de saber mais sobre a cultura, as tradições, a gastronomia ou a música de países como a Austrália, Brasil, Inglaterra, Alemanha, Índia, Japão, Espanha, Suécia e Tanzania.

E ainda aprender como se diz e escreve algumas palavras nas línguas dos locais por onde se vai passando.

Coordenação
Matilde Cardoso

Chefe de projecto
Gonçalo Silva

Guião Interactivo & Design de Interface
Gonçalo Silva

Consultores
Prof. Doutor Artur Teodoro de Matos
Dr. Paulo Pinto
Drª. Alice Alcobia
Prof. Luís Alcobia

Programação
Paula Nunes (principal)
Almerinda Alves (Animações)
Fátima Puga (Animações)
Mukesh Bavar (Cára-Ok!, Jogos Traidor/Casas/Metade/Trajes)
João Paulo Costa (Cára-Ok!, Jogos Hanöi/Esponja)
Ângela Pimenta (Animações, Jogo da Alimentação

Desenhador /Animador
João Laranjeiro

Interface
José Gregório Luís
Raúl Reis

Ilustração & Design
José Gregório Luís
Raúl Reis
Ana Brissos
Teresa Jané

Edição
Dr. Paulo Pinto
Maria do Céu Mendes do Nascimento (Glossário)
Gonçalo Silva

Revisão de Textos
Susana Malagueiro

Sonoplastia
Tiago Lopes (principal)
José Paulo Paz

Produção
Marta Moleirinho / João Carvalho

Banda Sonora Original
Música e Vocais
Carlos Alberto Moniz

Coro
Andreia
Bárbara
Inês
Lúcia
Sara

Letra
José J. Letria

Vozes
António Machado
Mila Belo

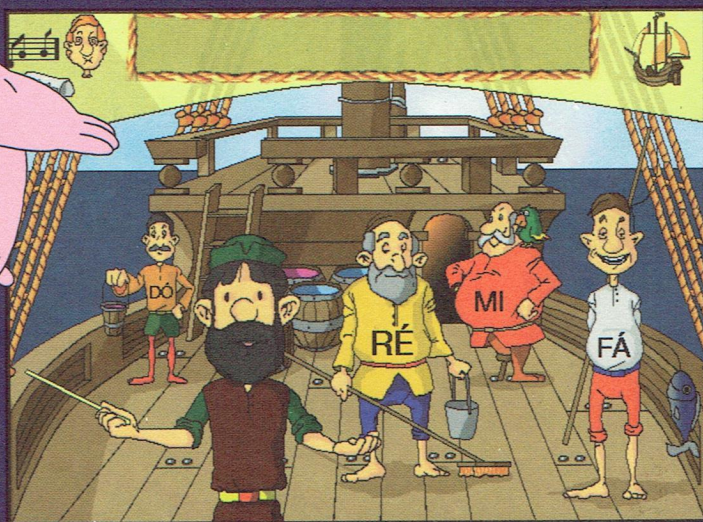
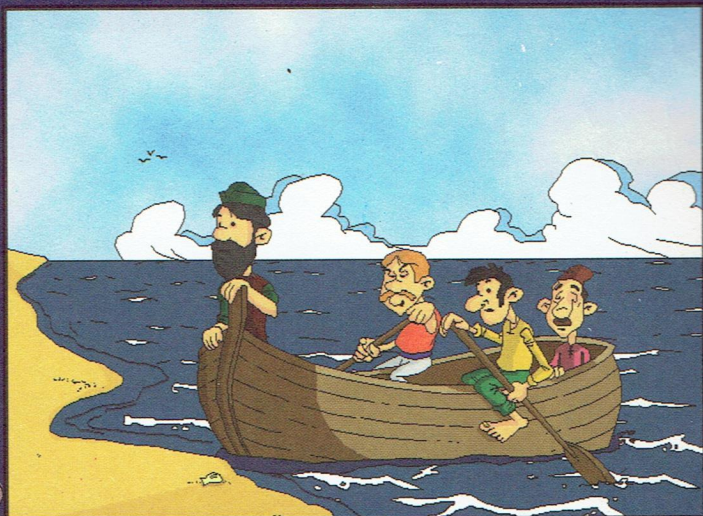
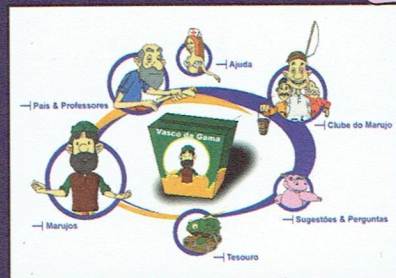
Fotografias
Ana Isabel Mineiro, Fernando Caleiro,
Gonçalo Gil, João Mariano,
Marcelo Vigneron, Nuno Martinho,
Pedro Ludovino, Ricardo Bento,
Sandra Costa, Tiago Petinga

Vasco da Gama está prestes a partir rumo à Índia e necessita da tua ajuda. Junta-te a ele e à sua tripulação e ajuda-os a chegar a bom porto.

Toda esta história de aventura é contada pela divertida personagem Álvaro Velho, narrador destas vinte fabulosas animações. A estas histórias seguem-se ecrãs de descoberta onde podes encontrar o Hipopótamo Molengão, que tem muitas informações para te oferecer, o Camaleão Brincalhão que abre as portas para dezoito extraordinários jogos e algumas canções que também tu podes cantarolar. Se procurares bem, ainda podes encontrar muitos amigos, que depois de descobertos se envolvem contigo em divertidas aventuras!...

Mas não é tudo!... Tens ainda jogos, descobertas, animações, informações e mais uma cantiga ao teu dispor no nosso Site na Internet, que encontras no seguinte endereço :

Vem visitar-nos!

http://www.forum.pt/vascogama

SISTEMA MÍNIMO RECOMENDADO

Macintosh
- PowerMac 100 Mhz
- 16 Mb memória
- Unidade de CD-ROM 4x (mínimo)
- Placa Gráfica com 256 cores (640x480)
- Sistema operativo MAC OS 7.5
- Apple Quicktime v. 2.0

PC
- Pentium 100 Mhz
- 16 Mb memória
- Unidade de CD-ROM 4x (mínimo)
- Placa Gráfica com 256 cores (640x480)
- Placa de som e colunas
- Sistema operativo Windows 95
- Apple Quicktime for Windows 2.1

Edição: FORUM M, SA.
Av. Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa
Tel.: 351 1 313 82 00 • fax: 351 1 352 41 17
e-mail: forum.multimedia@forum.pt
http://www.forum.pt

Delegação do Porto
R. Nª Sª de Fátima, 177 - 3º Esq. edif. Palmeira
4050 Porto
Tel.: 351.2.6061150 fax: 351.2.6061169

PATROCÍNIOS

Comissão Nacional para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses

Grupo de Trabalho do Ministério da Educação para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses

APOIO

ISBN: 972-8453-11-6